AÇÃO GAMES

GAME CHARADA DÁ 32X + JOG

ESTÁ CHEGANDO!

MORTAL KOMBAT 3

CONTAMOS TUDO!

MEGA
- RISTAR
- PAC MAN 2
- TOP GEAR 2

32 X / SEGA CD
CORPSE KILLER

O 32 BITS DA SONY TESTADO POR NOSSOS PILOTOS

Playstation

SNE

MEGA MAN X

ANIMAL

ISSN-1630/3451-EDIÇÃO 77-R$ 3,00

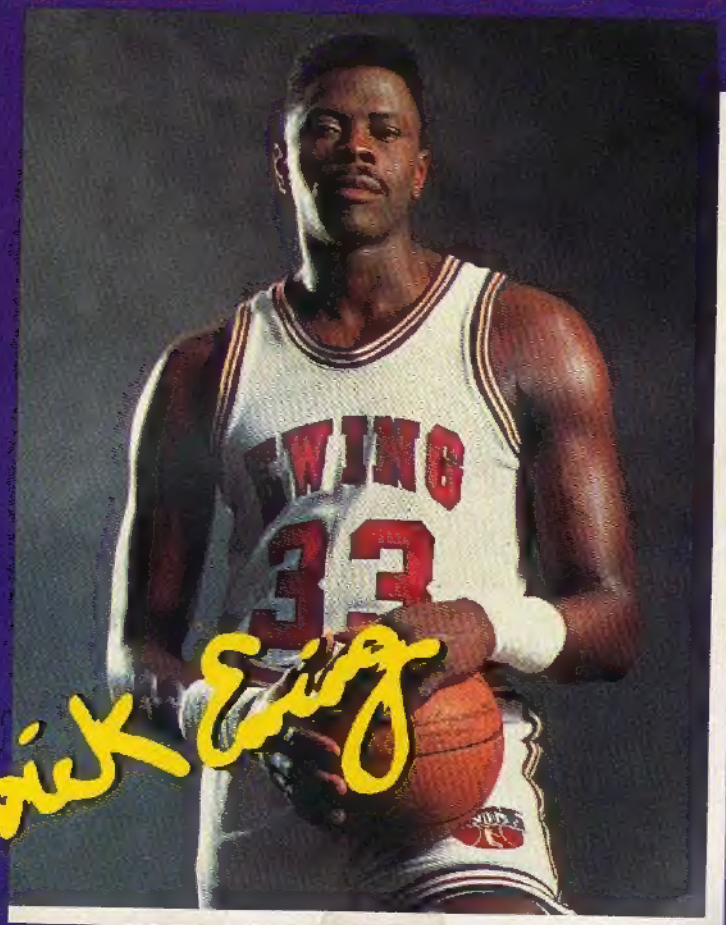
GRÁTI

MULT

A SUA REVIST DE MULTIMÍDI

PROMOÇÃO TÊNIS PATRICK EWING

N★B★A AO VIVO



Que tal ir a New York assistir o jogo do NY Knicks de limousine na Madson Square Garden?

Você poderá ser uma das dez (10) pessoas convidadas para ir a New York assistir o jogo do New York Knicks no Madison Square Garden. Além disso você ainda ganha estadia, uma limousine para levá-lo ao jogo e uma (1) fotografia autografada pelo próprio Patrick Ewing, aproveite esta grande oportunidade e não deixe passar em branco. A promoção é válida de 10/01 a 10/03, não perca!

Para maiores informações vá a uma das lojas autorizadas, compre um tênis Ewing e participe, boa sorte!

START

Se você está lendo esta edição a tempo de ainda pular o Carnaval, arrume uns penduricalhos e faça a sua fantasia de Mortal Kombat. Vai ser o estouro da próxima onda de games e você mostra que está por dentro. Confira no Shots. Aliás, *Power* para a Midway, que sabe interpretar os nossos desejos. E *Reset* para a Sega: continuam faltando carts para o Mega Drive no mercado e sobrando games para o Sega CD. É claro, os jogos do Sega CD podem ter versões para 32X e até Saturno. Mas e a turma do Mega, como é que fica? Se você é um dos gamemaníacos que, como nós, já está ficando indignado, console-se lendo nossa matéria especial sobre o Playstation. A máquina é um arraso! E vem mostrar que a tecnologia está aí para quem quiser usar e que o mercado não é só Sega e Nintendo não senhor.

x salada 4 e 5

Você conhece, você curte: dúvidas, desenhos, Game Charada e o Truque das 1.000 faces.

shots 6 a 8

MORTAL KOMBAT 3
Os segredos da nova versão do game sangrento

★ E mais 3DO, Jaguar, CD-I e NES

preview 12 e 13

- ★ Big Sky Trooper (SNES) 13
- ★ Fatal Fury Special (Sega CD) 12
- ★ Hagane (SNES) 13
- ★ Keio Flying Squadron (Sega CD) 12
- ★ Mega Bomberman (Mega) 12
- ★ Samurai Shodown (Sega CD) 12
- ★ S.W.A.T. Kats (SNES) 13

dicas 14 a 17

- ★ Breath of Fire (SNES) 16
- ★ Demon's Crest (SNES) 15
- ★ Donkey Kong Country (SNES) 16
- ★ Double Dragon 3 (Mega) 15
- ★ Fifa International Soccer (3DO) 14
- ★ Mega Man X (SNES) 14
- ★ Samurai Shodown (SNES) 16
- ★ Super Empire Strikes Back (SNES) 16
- ★ The Legend of Zelda (Nintendo) 17
- ★ The Pirates of Dark Water (Mega) 15
- ★ Virtua Racing (Mega) 16
- ★ X-Men Mutant Apocalypse (SNES) 14
- ★ Zero Tolerance (Mega) 16

games debulhados 20 a 36

- ★ Samurai Shodown 2 (Neo Geo) 20
- ★ Corpse Killer (32X/Sega CD) 22
- ★ Ristar (Mega) 24
- ★ Pac Man 2 (Mega) 26
- ★ Top Gear 2 (Mega) 27
- ★ Mega Man X2 (SNES) 28
- ★ Jurassic Park 2 (SNES) 30
- ★ Power Instinct (SNES) 32
- ★ Biker Mice From Mars (SNES) 33
- ★ Wario's Woods (SNES) 34
- ★ Al Unser Jr.'s Road To The Top (SNES) 36

PLAYSTATION 18

Fomos buscar no Japão pra você matar sua sede. A nova máquina da Sony dá um show de tecnologia

32X/SEGA CD 22
CORPSE KILLER

Violento, macabro, assustador... Um CD pra você detonar zumbis e vudus

SNES 28
MEGA MAN X 2

Debulhamos a nova aventura de Mega Man. E quem foi rei nunca perde a majestade: está demais!

COTAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

DOOM

Olá, galera. Parem um pouco e me respondam: será que o jogo Doom sairá para Super NES? E se eu comprar o Game Genie, como vou saber os códigos para os jogos?

IGOR RICARDO SILVA
Chapecó, SP

Você deve ter visto aquela baita lista de lançamentos programados para o Super NES que publicamos na edição passada. Lá estão todos os jogos que serão lançados este ano para o console. Infelizmente, Doom não está incluído. Mas quem sabe em 96... Quanto ao Game Genie, ele já vem com um livrinho de códigos para uma pá de jogos. Algumas revistas americanas, como a Game Pro e a Videogame, publicam sempre os novos códigos que não saíram no livro.

Olha aí: zoamos com as nossas amigas da redação da revista Caricia. Já ficaram prontinhas para o Carnaval 95!

Um modelinho "índia quer apito" para a irmã do Felipe G. da S. Machado. Segura a branca, Felipe.

O paulistano Leonardo Rodrigues vai pular o Carnaval com uma cara virtual. Até que ficou bom, vocês não acham?

IRMÃOZINHO

Meu irmãozinho de sete anos adora o Super NES, mas sente dificuldade com os jogos de luta. Vocês poderiam recomendar jogos mais apropriados para ele?

GEFFERSON F. O. CABRAL
Joinville, SC

Os jogos de luta, com seus comandos complicados e um montão de movimentos, são os mais difíceis para o seu maninho, Gefferson. Talvez fosse melhor ele começar a praticar com games de ação. Em todo o caso, ele pode tentar Final Fight e Final Fight 2. Eles não exigem seqüências de direcional: basta apertar os outros botões e pronto.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Na versão do Mega, eu passo pela fase Street inteira, pego o osso e vou pra casa. Mas toda vez que eu deixo o osso na frente do cachorro e vou pra porta, ele não pega o osso e vem me morder. Onde devo deixar o osso?

SÍLVIO T. OLIVEIRA NETO
Marília, SP

Sílvio, nesta etapa você não deve dar o osso pro cachorro. Ao encontrar o osso, ele vai pra seu inventário. Ao avistar o cachorro, selecione o osso no seu menu e atire-o usando o botão C. Fácil, fácil!

32X

Ganhei um acessório destes e gostaria de saber se ele modifica os jogos do Mega Drive.

SAMUEL JOSÉ MORENO
Tatuí, SP

Parabéns, Samuca. O 32X é um presentão, hein? Fizemos um teste aqui na redação jogando games de Mega plugados no 32X e percebemos pequenas melhoras na nitidez da imagem e definição dos sons. Mas nada muito impressionante. De qualquer forma, é legal continuar curtindo seus games prediletos de Mega sem ter que tirar o 32X do lugar.

SIMCITY

Ganhei este jogo para o SNES e estou desesperado, pois não consigo mais dinheiro para continuar a obra. Publiquem minha carta nesta revista sensacional.

DANIEL VIDINI NETO
Araras, SP

Eis sua carta publicada e um truque quente para faturar. Leia com atenção, pois é complicado. Gaste toda sua grana e espere o mês de dezembro chegar. Chegou? Então segure L e R e faça as seguintes operações, SEM SOLTÁ-LOS: Vá à tela do Tax Rate, zere a tela e coloque a porcentagem de três outros itens inferior a 100%. Saia da tela, voltando ao jogo. Agora, solte L e R e espere o game mostrar a tela Tax Rate automaticamente. Depois, aperte e segure L e R novamente. Saia desta tela sem mexer em nada e em seguida volte. Aumente o valor Tax e coloque 100% nos outros três itens. Finalmente, volte à tela normal do jogo e só então solte L e R. Se tudo der certo sua grana vai pra 999.999.999. Uau!

SUPER SF2 TURBO

Sou fã da revista e de jogos de pancadaria "sanguinária". Dá pra vocês me informarem quem é o Akuma e como eu faço pra jogar com ele?

Vagner A. V. Marques
Contagem, MG.

Olha, Vagner, o Akuma é o irmão malvado do mestre do Ryu e do Ken. Ele usou os conhecimentos do golpe Shoriuken para o mal e transformou o karatê numa luta de golpes mortais, ao contrário de seu bom irmão. Para jogar com ele faça o seguinte truque: Na tela de seleção de personagem, deixe o Ryu marcado por 2 segundos, vá para o T-Hawk, Guile, Cammy e volte para o Ryu deixando cada um deles marcado por 2 segundos. Então, aperte os três botões de soco e o Start, tudo junto. É isso.

ULTRA 64

Este novo sistema da Nintendo rodará cartuchos ou CDs? Qual será sua capacidade de processamento? Será igual a um arcade?

QUILHERME PEREIRA PISI
Altinópolis, SP

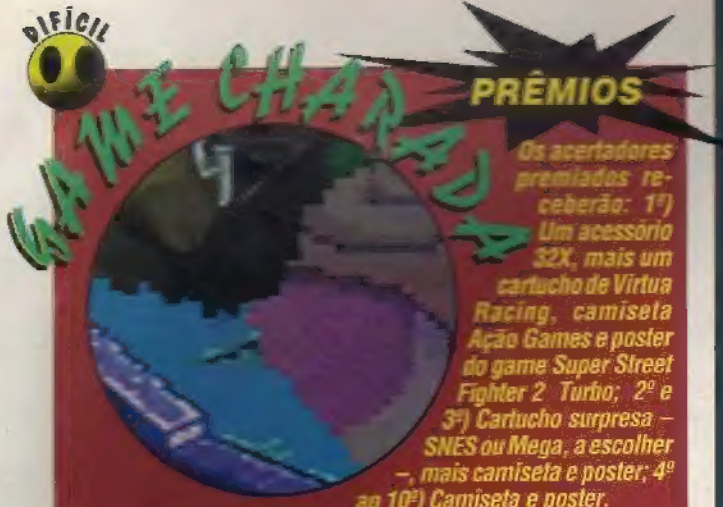
O Ultra 64 é um sistema que a Nintendo está lançando em duas versões. A arcade já saiu no Japão e Estados Unidos; o console doméstico só será lançado no final deste ano. As duas máquinas terão características idênticas, como chip principal de 64 bits e velocidade de processamento de 500 MHz. Só para você ter uma idéia do que isso significa, o processador do Ultra equipara-se ao dos mais poderosos microcomputadores da atualidade — os que usam chips tipo Pentium, de 64 bits. Em velocidade de processamento, o novo sistema da Nintendo ganha longe, já que os computadores funcionam a uma velocidade máxima de 99MHz. O Ultra funcionará com cartuchos, mas a Nintendo admite estar estudando a possibilidade de usar CDs também.

CIRCUS MISTERY

Neste jogo para SNES, como eu faço para enfrentar o chefe do quinto estágio, a nuvem que solta raios e gelo. Qual é o segredo?

THIAGO R. MIOTTO
Ariquemes, RO

O segredo é a roupa do Mickey, Thiago. Use o traje do faxineiro, aquele com o aspirador. Aspire a nuvem até que ela vá diminuindo. Fuja dos ataques pulando de um lado a outro da tela.



Os acertadores premiados receberão: 1º) Um acessório 32X, mais um cartucho de Virtua Racing, camiseta Ação Games e poster do game Super Street Fighter 2 Turbo; 2º e 3º) Cartucho surpresa – SNES ou Mega, a escolher –, mais camiseta e poster; 4º ao 10º) Camiseta e poster.

Essa imagem foi formada com pedaços de quatro jogos publicados por Ação Games, nesta edição (Nº 77) e na anterior, Nº 76. Escreva dizendo quais jogos são.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 74

1) Naruto - Cosmic Carnage; **2) Chuveirinho** - Fifa Soccer 95; **3) Louva-a-Deus** - The Lion King; **4) Arca** - Indiana Jones Greatest Adventures e **5) Jacaré** - Editorial.

Vencedores - 1º ao 3º colocados: Carlindo Marcelo M.da Costa, de Promissão (SP), Edson Dimas, Rio de Janeiro, (RJ) e Anderson G. Oliveira, São Paulo (SP); **4º a 10º**: Vinícius Griesang Mazuhi, Canoas (RS), Osvaldino Moreira Jr., Guarujá (SP), Artur Baraldi Bullio, Piracicaba (SP), Lilian Vieira de Moraes, Itapetininga (SP), Guilherme Campagnier Carvalho, Florianópolis (SC), Fábio da Pureza Oliveira, Rio de Janeiro (RJ), Gustavo Antonio Rigo Lopes, Piracicaba (SP).

Para participar, basta enviar a resposta para Ação Games, GAME CHARADA nº 77, Av. das Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, São Paulo - SP. Depois é só torcer. O resultado sairá na edição nº 80 (primeira quinzena de abril). Boa sorte!

CARMEN SANDIEGO

Queria saber qualquer dica para este jogo de Mega.
VINÍCIUS ZANTA A. CRUZ
Rio de Janeiro, RJ

Carmen Sandiego é um jogo de estratégia que exige conhecimentos de geografia, costumes culturais de vários povos e poder de dedução. A primeira versão do game era em inglês e agora a Tec Toy já lançou o cart em português. Portanto, Vinícius, consulte uma boa enciclopédia ou almanaque e bata um papo com seus professores.

Moçada, olha que colagem caprichada do carioca Roberto Szatmari. Ficou muito legal!

COMPRO

Carts de Master System. Fábio Sergenti, tel.: (011) 298-5038, São Paulo, SP.

Cart Phantasy Star para Mega Drive. Leonardo Craveiro Caputo, tel.: (021) 394-9351, Rio de Janeiro, RJ.

VENDO

Sega CD com 3 CDs. Daniel Santos, tel.: (011) 910-0333, São Paulo, SP.

Controle para Phantom System. Anselmo Ramos, tel.: (021) 247-3522, São Paulo, SP.

Nintendo americano com 2 carts, adaptador, pistola e 2 controles. Felipe Casali Silva, tel.: (011) 831-5494, São Paulo, SP.

Turbo Game VG 9000 com 2 controles e 4 carts. Ricardo Andrade Souza Mangabeira, tel.: (071) 231-8630, Salvador, BA.

Carts diversos de Mega Drive. José Francisco de Assis Neto, tel.: (011) 840-3911, São Paulo, SP.

TROCO

Mega, SNES, Game Boy e carts por uma Mobilette. Anderson dos Santos, tel.: (011) 607-8121, São Paulo, SP.

Phanton System com 2 controles turbo, vários carts e adaptador, por Mega com 2 controles ou SNES. João S. Colombo, tel.: (044) 222-1975, Maringá, PR.

Top Game VG 9000 com 18 carts e 2 controles por Master, Game Boy ou Game Gear com jogos. Daniel R. Paiva, tel.: (021) 551-8589, Rio de Janeiro, RJ.

Caloi 10 por Master System II com 2 controles e 2 carts. Rafael de Holanda Silva, Rua Abilio Peixoto, 108, CEP 05271-050, São Paulo, SP.

GAME MANIA
CARTUCHOS, VÍDEO GA
E ACESSÓRIOS
ATACADO E VARE
SUPER NES
MEGA DRIVE
SEGA CD
3 DO
32 X
MASTER SYSTE
NINTENDO
E OUTROS.
Monte conosco sua
GAME LOCADORA
com sucesso garantid
Solicite nosso represent
para São Paulo
e grande São Paulo.
Melhores preços e praz
Confira!
ATENDEMOS
VIA SEDEX
PARA TODO O BRASI
R. Voluntários da Pátria,
Sobreloja - Santana - São
Fones: (011) 290.7
(011) 298.3

SHOTS

FIQUE POR DENTRO DO

Mais botões, mais truques, novos golpes, movimentos, roupas, cenários alterados, animalities e segredos mil. Tudo sobre o arcade do ano!

Mal esfriavam as solas dos sapatos dos jornalistas que cobriram a CES Las Vegas e a Midway resolveu chutar o pau da barraca e contar muita coisa do que vai rolar em MK3, o arcade mais esperado para este ano. E é novidade que não acaba mais. Quem abriu a boca foram os dois criadores do jogo, Ed Boon e John Tobias. Você conhece Noob Saibot, o lutador secreto da segunda versão? Pois bem: são os nomes Boon eTobias escritos ao contrário. E as declarações dos dois foram para a capa da Game Pro e da Electronic Gaming Monthly. As expectativas em relação a MK3 são tão grandes que Tobias e Boon já falam em acabar com a série. Isso mesmo, MK3 poderá ser o último Mortal Kombat. Mas se vier tudo o que prometem, vai ser diversão e desafio pra não esquecer mais. A Midway vai lançar o game junto com o filme, em maio. E ainda mantém algum suspense sobre o novo MK porque está faturando os tubos com Killer Instinct (feito também por ela). Segundo as projeções, Killer Instinct vai render mais dinheiro nos arcades do que MK2.

A HISTÓRIA

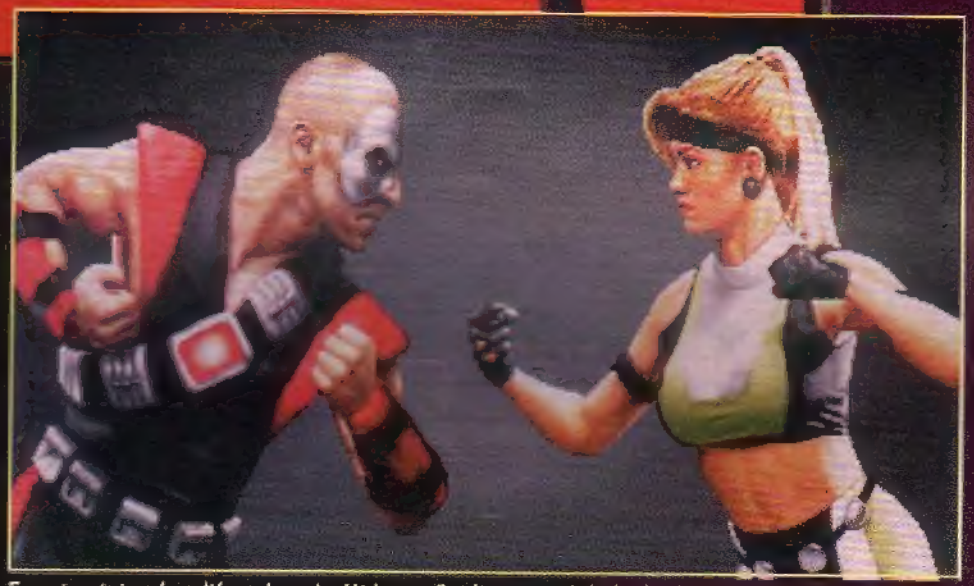
Shao Kahn conseguiu o que queria em MK2: ter absoluto controle da Terra e do espaço. Kahn está deixando o planeta em ruínas e, embora ninguém saiba quando acontecerá o terceiro torneio, ele será a última chance para a humanidade se defender da sua ira. Tanto Kahn e seus aliados, quanto os combatentes do bem, estão se preparando para esse encontro.

Jax não está para brincadeiras nesta nova versão. Ele vem com pinta de Exterminador e com braços biônicos. Dá para imaginar como serão os Fatalities?

ARCADES DIFERENTES: UMA SACANAGEM

A Midway está enfurecida com a rápida di vulgação dos segredos dos seus jogos vi Internet (a poderosa rede de informática) estaria pensando em passar a perna em tod mundo: segundo a revista EGM, a empres talvez lance versões diferentes do jogo d um lugar para outro, com variações de go pes, truques e segredos, sem informar qu o número de cada versão. Se ela fizer iss haja moedas!

RCADE FINAL MORTAL KOMBAT 3



Esta é a única foto liberada pela Midway. Confira a qualidade da imagem: digitalizações quase perfeitas. Kano e Sonya reaparecem e vai dar para lutar com eles

O LANÇAMENTO

MK3 vai ser lançado nos States em maio, junto com o filme. Mas a cidade de Chicago foi escolhida para receber o arcade antes, em abril, como mercado de teste. As versões para console doméstico, principalmente Mega e SNES, deverão pintar só em novembro, para o Natal. Como será época do lançamento nos States dos principais 32 bits (Saturno e Netuno, Ultra 64 console e Playstation), já foi deflagrada uma corrida junto à Acclaim, para ver quem consegue ter o game primeiro. A Nintendo leva vantagem, já que a Midway é parceira privilegiada do Ultra 64. Mas pelo jeito, todo mundo vai ter a sua versão.

QUANTO SANGUE VAI TER???

Se depender da Midway e do que se vê em Killer Instinct, MK3 poderá ser mais sanguinário que as outras versões. Mas a pressão dos políticos americanos contra o sangue nos games continua aumentando. Ou seja, não dá para saber!

OS PERSONAGEN

O visual de MK3 vai ser de fechar o te
Dá pra sacar só de ver a única foto lib
por Boon e Tobias: digitalizações per
sobre os personagens do filme. Mas os
não informam se o game vai trazer o
imagens reais do filme. Alguns pers
gens deverão ter pequenas mudanças
roupas, como Kung Lao e Sonya. O
serão totalmente reformulados, como
Kano. Jax aparece com nova cor de ro
poderosos braços biônicos. Por isso
mo, deverá ganhar mais golpes novos
os demais. Boon e Tobias informam
Sonya e Kano, depois de aprisionado
segunda versão, voltam para o palco
lutas. E acenam com a possibilidad
podermos lutar como Goro e Kintaro e d
novo vilão, que estão pensando em col
Segundo os criadores, haverá golpes n
(mas não em excesso) e o esquema bá
de jogo será igual: os mesmos botões
você já conhece.

ANIMALITIES E ESCOLHA SECRET

Há muitas fofocas não confirmadas por
e Tobias. Uma delas é de que a máq
traria um botão extra que, acionado, m
ria os golpes durante a luta. Outra fofoca
num recurso para que você escolha secretamente um personagem enquanto seleciona outro na tela para enganar seu adversário (uma ótima idéia!). Fala-se, também, em muitos personagens secretos, inclusive alguns de Killer Instinct e dos próprios autores. Depois das mudanças nos fatalities da versão 2, é claro que há fofocas sobre isso: MK3 deverá trazer "Animalities" (ninguém sabe o que seriam eles); golpes "pré-fatalities" (para preparar o golpe de misericórdia) e, por fim, novos fatalities.

Fique babando com o novo visual de Kung Lao. Esta versão promete ser a melhor da ser

3DO LANÇA NOVOS ACESSÓRIOS E JOGOS

O Grupo 3DO não quer ficar para trás e iniciou uma ofensiva para consolidar sua plataforma, lançando vários acessórios, CDs multimídia e uma placa com o padrão MPEG-1 para rodar filmes e clipes com qualidade de videocassete. A Panasonic aproveitou a CES e lançou nos EUA o novo modelo do 3DO (que já saíra no Japão) e só melhorou o visual. Saque os lançamentos.

O novo 3DO da Panasonic: só o visual mudou!

3DO Blaster - Placa para instalar em PC's e rodar CDs do 3DO neles. Custa US$ 400.

Digital Video - Placa para rodar filmes e videoclips em CD com padrão MPEG-1. Será lançada em janeiro, em duas versões simultâneas da Panasonic e da GoldStar. A 3DO não revelou o preço mas deve ser acima de US$ 300.

3DO Control Pad - Para Mega e SNES: formato de mesa, com 7 botões e direcional tipo alavanca. Preço entre 20 e 25 dólares.

Joystick de 6 botões - Especial para debulhar SSF2 Turbo. Preço sugerido de 30 dólares.

Joysticks sem fio - Produzidos pela Naki, deverão sair até março. Trazem botões turbo para cada botão de comando. Vão custar 60 dólares.

Flightstick Pro - Manche para simuladores. Serve para debulhar Super Wing Commander, Rebel Assault, Shock Wave e Mega Race, entre outros. Custa entre 100 e 130 dólares.

Mouse de 3 botões - Novidade da Panasonic para debulhar Lemmings, Shangai, Mad Dog McCree, World Cup Golf e outros. Sairá em março e o preço ainda não foi definido.

PRINCIPAIS LANÇAMENTOS

A 3DO não informou as datas

3-D Atlas (Electronic Arts)
Cadillacs and Dinosaurs (Rocket Science)
Cyberia (Interplay)
Doom e Doom 2: Hell on the Earth (Art Data Interactive)
Flying Nightmares (Domark)
Fun 'N' Games (Panasonic)
Gex (Crystal Dynamics)
Immercenary (Electronic Arts)
Killing Time (Studio 3DO)
Kingdom: The Far Reaches (Interplay)
Loadstar (Rocket Science)
Myst (Panasonic)
NovaStorm (Psygnosis)
Policenauts (Konami)
Primal Rage (Time Warner)
Return Fire (Prolific)
Shangai: Triple Threat (Activision)
The 11th Hour (Virgin)
Wing Commander 3: Heart of the Tiger (Origin)

NINTENDO 8 BITS ACABA NOS EUA

A Nintendo of America anunciou na CES de Las Vegas o fim da fabricação do Nintendo 8 Bits (NES) e seus jogos nos States. É a aposentadoria do console mais vendido de todos os tempos. No Brasil, a Playtronic tranqüilizou moçada, já que o NES Action Set só foi lançado oficialmente aqui em 94. "Não vamos parar e continuaremos lançando jogos nos próximos anos", disse o diretor presidente, Eduardo Lara.

Segundo Lara, "a Playtronic vai usar três caminhos diferentes para continuar lançando games". Primeiro, lançar os bons jogos que saíram nos últimos 2 anos e que não rolaram por aqui, nem em pirataria; em segundo, traduzir os melhores RPGs e, por fim, conseguir adaptações de jogos do SNES com softhouses internacionais. São três boas iniciativas. Vamos aguardar e torcer!

PHILIPS APOSTA NO CD-I E VEM AO BRASIL

A Philips corre contra o tempo e fez uma grande campanha de marketing no final de 94, tentando consolidar o CD-i nos States, antes da entrada do Sony Playstation (veja matéria sobre o Playstation nesta edição). Foram 15 milhões de dólares em publicidade e no lançamento de pacotes de filmes e jogos.

No hardware, a Philips lançou o Video Digital Cartridge, com padrão MPEG-2 (para pôr filmes em CDs com qualidade de vídeo) e o Drive CDD 340, para rodar seus CDs em microcomputadores. O drive custa caro (500 doletas), mas tem velocidade quádrupla.

Em entrevista à Ação Games, a porta-voz da Philips, Marijke Van Hooren, informou que a empresa vai lançar o CD-i no Brasil, este ano. Mas disse que preço e data não estavam definidos.

VEM AÍ O CD-ROM DO JAGUAR

Parece que agora vai. Depois de ficar quase um ano exibindo fotos do acessório CD-ROM para o Jaguar, a Atari prometeu lançá-lo em março, com preço de US$ 160. O CD-ROM terá dupla velocidade, rodará CDs de música e trará embutido o Virtual Light Machine (VLM), programa que produz um show de imagens, misturando 81 padrões de efeitos, no ritmo das músicas tocadas. A Atari também prometeu novos acessórios e games. Confira.

Jag Link - Cabo especial para ligar 2 consoles em até 30 mts. de distância. Sairá até julho, com preço de US$ 30.

Jaguar Voice/Data - Modem para debulhar a dois, via telefone. Permitirá pausa para conversas. Sairá no Natal, por US$ 200.

Atari VRH - Capacete com tecnologia de realidade virtual. A Atari associou-se à empresa Virtuality Group plc. para fazê-lo e promete para o Natal, por US$ 200.

GAMES

Confira os jogos que sairão até abril

Air Cars - Corrida/Ação, Midnight Entertainment
Battlemorph CD - Simulador, Atari
Battle Sphere - Espacial, 4-Play
Blue Lightning CD - Simulador, Atari
Cannon Fodder - Ação/Adventure, Virgin
Creature Shock CD - Adventure, Atari/Virgin
Double Dragon 5 - Ação, Williams
Dragon's Lair - Adventure, Ready Soft
Fight For Life - Simulador, Atari
Flashback - Adventure, US Gold
Highlander CD - Ação, Atari
Hover Strike - Ação, Atari
Pinball Fantasies - Arcade, 21st. Century
Sensible Soccer - Esporte, Telegames
Soccer Kidd - Esporte, Ocean
Space War 2000 - Ação, Atari
Syndicate - Simulador, Ocean
Theme Park - Simulador, Ocean
Troy Aikman NFL Football - Esporte, Williams
Ultra Vortex - Ação, Beyond Games
Vid Grid CD - Videoclip/Puzzle, Atari
White Men Can't Jump (Homens Brancos Não Sabem Enterrrrar) - Esporte, TriMark

1º CIRCUITO NACIONAL CAPCOM DE VIDEOGAME PROFISSIONAL 1995

AGUARDE...

O Circuito será realizado
em 4 etapas com fantásticos jogos:
1º X-MEN
2º STREET FIGHTER MOVIE
3º DARKSTALKERS TURBO
4º ROBOT FIGHTER

ADRENALINA A MIL!

Acontecerá em SÃO PAULO
INTERIOR, BELO HORIZONTE
RECIFE, CURITIBA
MARINGÁ, RIO DE JANEIRO
CAMPO GRANDE

TOME NOTA

Em cada etapa
sairão os MASTERS
de Videogame.

...É SÓ PORRADA!

PRÊMIOS ALUCINANTES!

VIDEOGAMES, TROFÉU
BICICLETAS,
APARELHOS DE SOM

GANHE UMA VIAGEM P/ MIAMI

Para o vencedor
e acompanhante.

E na Final os
MASTERS jogarão um
Game Surpresa.

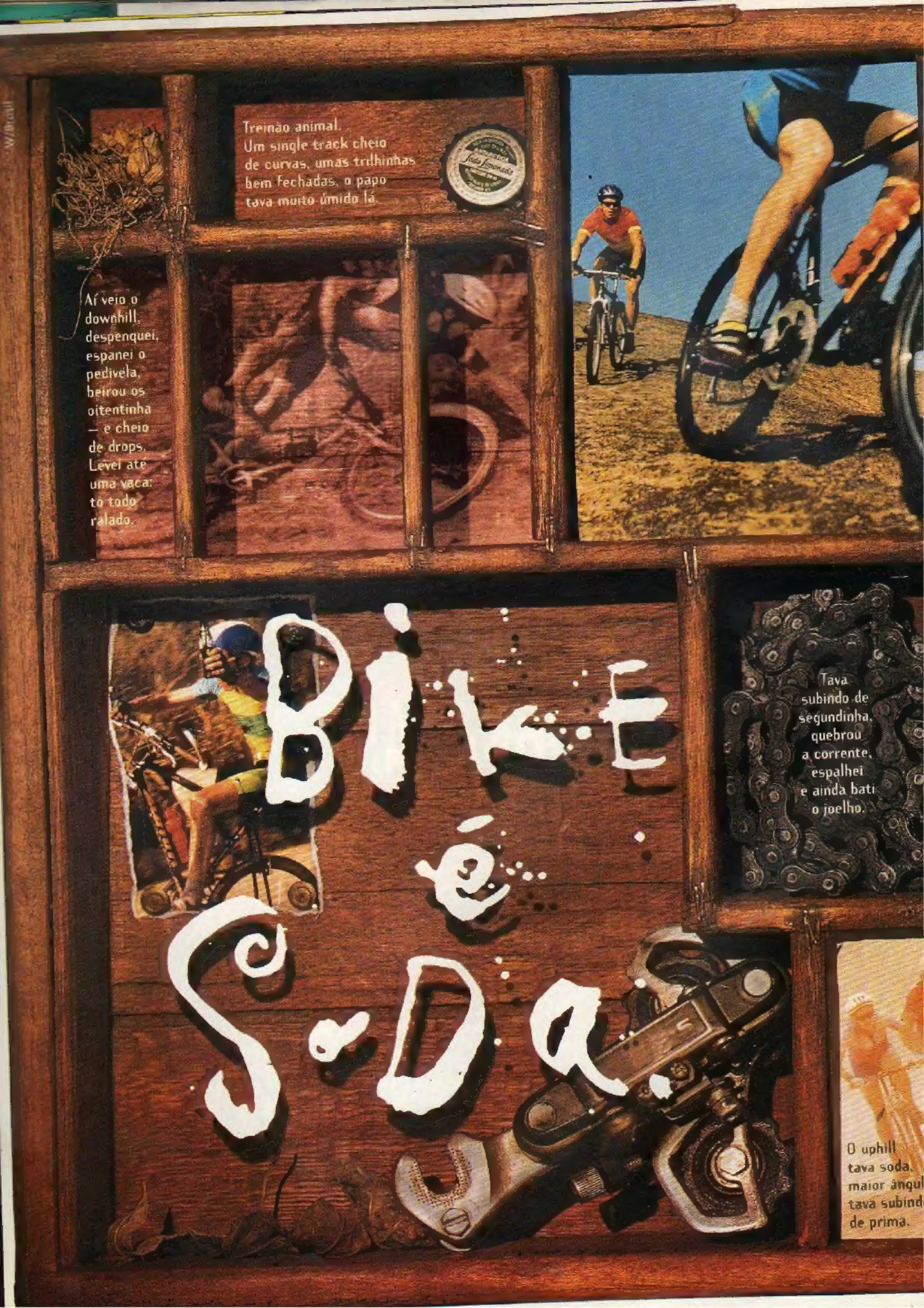
Cara não fique aí parado
e inscreva-se no
"CLUBE CAPCOM"
porque esse agito será
somente pra você, sócio.

YEAHHH!

CAPCOM®

O MELHOR EM ENTRETENIMENTO

ROMSTAR DO BRASIL


Treinão animal.
Um single track cheio
de curvas, umas trilhinhas
bem fechadas, o papo
tava muito úmido lá.
Aí veio o
downhill,
despenquei,
espanei o
pedivela,
beirou os
oitentinha
— e cheio
de drops.
Levei até
uma vaca:
tô todo
ralado.
Bike
é
Soda.
Tava
subindo de
segundinha,
quebrou
a corrente,
espalhei
e ainda bati
o joelho.
O uphill
tava soda,
maior ângul
tava subind
de prima.

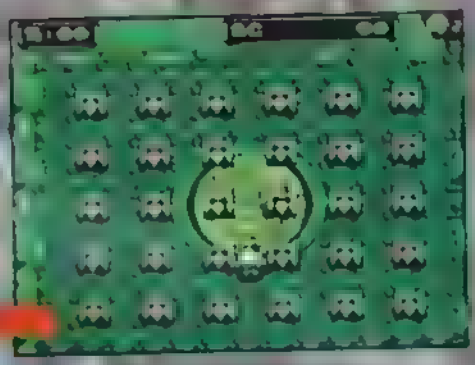
ANTARCTICA
Soda Limonada
Radical contRa a sEd
ANTARCTICA
Soda Limonada
Já estourei a roda
num voão, já explodi
o rapid Fire no uphill,
já estourei os dois
pneus no downhill.
Tá pensando o quê?
É soda

Mega Bomberman

MEGA DRIVE

SEGA - ESTRATEGIA
LANÇAMENTO - MARÇO/EUA

No mundo dos videogames, este clássico jogo dos computadores ganhou versões para os consoles da Nintendo. Mas agora a Sega entrou na parada e trouxe para seus fãs os famosos bombardeadores de paredes. [illegible] de detonar tudo para encontrar a saída [illegible] cuidado com os inimigos que podem aparecer [illegible] bocado. Jogador [illegible] Sega's Team Player [illegible] para 4 jogadores. Mega Bomberman [illegible] para a diversão.



Bomberman encara mais um labirinto: é preciso soltar bombas até encontrar a saída para a próxima fase

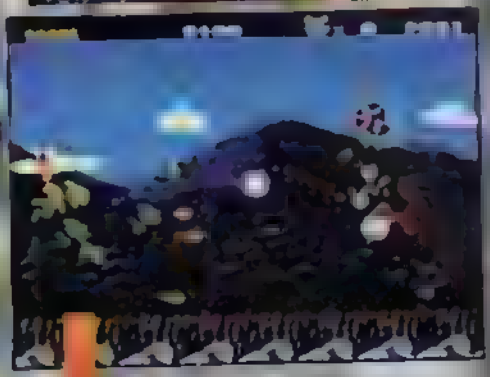
Keio Flying Squadron

SEGA CD

JVC - AVENTURA/AÇÃO
LANÇAMENTO - FEVEREIRO/EUA

Jogo diferente tal. Ele mistura aventura, ação e tiro numa viagem com elementos da mitologia japonesa. Você é Rami, garota descendente de aliens que vive na Terra em outros tempos. Sua foi escolhida como a guardiã das chaves de um tesouro valioso. As chaves são roubadas e a conheça a aventura. São cenas com tipica animação de jogos com carinha nipônica, muita cor e elementos estranhos, lindos mesmo. Logo você vai fazer esta estranha viagem.

Rami luta com seu fiel dragão Spot. Um monstro e muito agarrado



O Aviador dispara contra um inimigo feroz com a ajuda de filhotinhos

Fatal Fury Special

SEGA CD

JVC - LUTA
LANÇAMENTO - MARÇO/EUA

Oba! Outro clássico de luta para o Sega CD. Fatal Fury Special promete. São 15 lutadores de rua, incluindo os chefes de cada cenário. Os irmãos Bogard e o resto da gangue estão ansiosos pra mostrar os golpes de kick boxing, briga de rua, judô, caratê, kung-fu e artes marciais em geral. Vamos torcer para que a qualidade não comprometa este lançamento.

Golpe baixo! Terry acerta o estômago de Jubei na cena dos presidentes

Axel acaba de ver estrelas com o poderoso soco de Duck King

Samurai Shodown

SEGA CD

JVC - LUTA
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Um dos maiores sucessos do Neo Geo chega finalmente ao Sega CD. O game vem com tudo a que tem direito: os doze personagens, as mesmas magias e golpes do original da SNK. Cada lutador tem as suas próprias habilidades e armas. Durante as lutas, o jogador coleta caixas e moedas que aumentam o seu placar. Samurai Shodown tem quatro níveis de dificuldade e, como todo bom game de luta, dá para jogar em duas pessoas.

Em Samurai Shodown, os personagens não resolvem com apenas um braço. As espadas [illegible] dem soltar

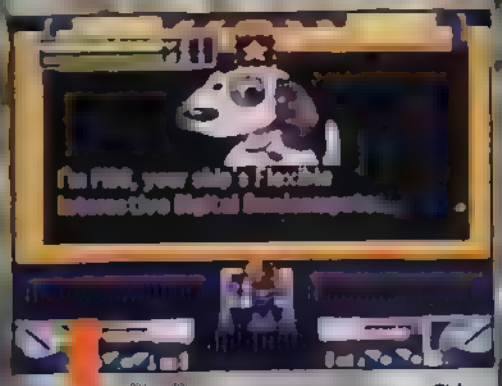
A JVC garante que as mesmas magias do Neo Geo estão presentes. Maravilha!

Big Sky Trooper

SNES

JVC - RPG/ADVENTURE
LANCAMENTO. JUNHO/EUA

A [illegible] britam a Terra! Assustados com os maus hábitos que viram, resolveram declarar guerra a nosso planeta. Por aqui, Jack Spuddtop, enganado por um esperto militar, assinou um contrato e, sem saber, já estava fazendo parte: 21 Star General no exército Big Sky. Nessas, o jovem embarcou numa batalha contra os aliens invasores. Você vai entrar num espetacular mundo de fantasia e explorar quase 100 planetas antes da missão final, [illegible] de desvendar mistérios e encontrar pistas. Fido é um cãozinho fortão que vai ajudá-lo em sua jornada. Rolam armas e itens de montão, como num bom RPG.



Simpático como os cães costumam ser, Fido acertará um computador e dá a mão força para Jack

Durante sua nave, Jack vê os planetas e as [illegible] representam perigo. Bionicoe? Sera

Hagane

SNES

HUDSON SOFT - AÇÃO
LANCAMENTO MARCO/EUA

U[illegible] para salvar o Japão [illegible]

Vencendo os oponentes, as armas passam para o seu arsenal. Então não poupe sua habilidade com os bandidos

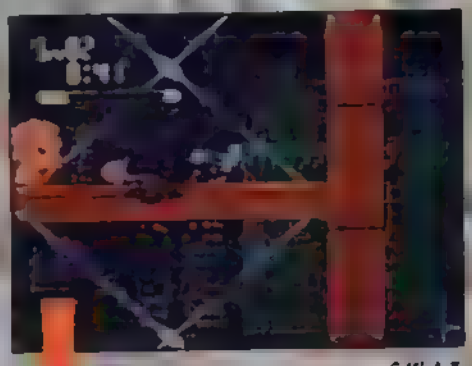
sobrevivente do clã Fuma, que foi massacrado pelo clã rival. Cheio de poder e agora com o corpo-cyborg, Hagane começa sua viagem [illegible] Tóquio. Enfrentando vilões com armas e golpes especiais que combinam chutes, pulos e socos, o jogador vai encarnar Hagane em sua missão de vingança. São 16 Mega de muita ação e s[illegible] que vão de lutas asiáticas até modernos beat-em-up de rock.

S.W.A.T. Kats

SNES

HUDSON SOFT - AVENTURA
LANCAMENTO AGOSTO/EUA

Atualmente um dos desenhos animados da Hanna Barbera que mais agrada a garotada é S.W.A.T. Kats. Assim, a Hudson Soft, aproveitando o carisma dos protagonistas felinos Bone e Razor, preparou este cart de aventura. Chia que louco! Os heróis têm vida dupla: de dia são inventores de objetos bem estranhos; à noite, são os S.W.A.T. Kats, um grupo encarregado de proteger a população [illegible] mal gino Dr. Viper. Para isso, eles contam com um arsenal tecnológico que inclui jatinhos, motos e outras traquitanas. É esperar para conferir.



MegaKat City está em perigo e somente os S.W.A.T. Kats podem salvá-la. Gato valente tem que arriscar as sete vidas!

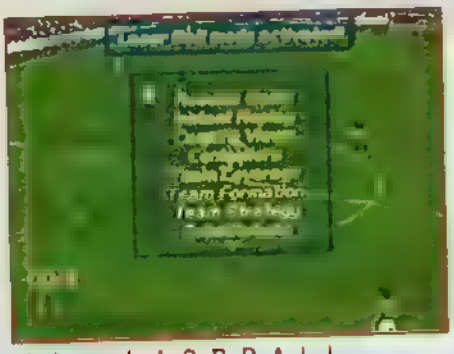
Quem pensa que gato se defende apenas com unhas, precisa dar uma espiada neste game. Aqueles felinos são mais sofisticados

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Loucuras - O legal dos jogos do 3DO é que, quando eles têm dicas, são as mais alopradas! Saca só a tonelada de loucuras que você pode fazer neste respeitável jogo de futebol. **Antes de fazer todas as seqüências abaixo, inicie normalmente o game, aperte P para pausar e mande bala.** Você saberá que a seqüência funcionou quando um aviso retangular azul tiver pintado na tela, com o nome da dica solicitada. Vamos lá:

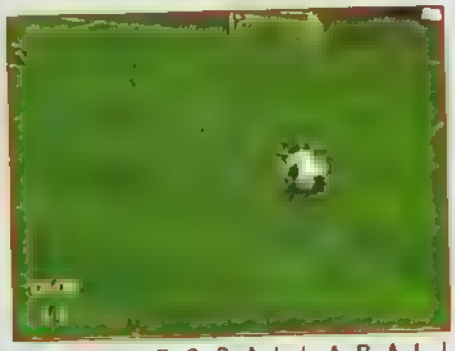
Bola batata quente - C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, B, R

Paredes invisíveis no campo - A, B, B, A, C, A, B, A, B, B, A



Bola laser - L, A, C, R, B, A, L, L

Jogadores gigantes - B, A, B, A, R, B, A, B, B, A, R



Bola gigante - B, C, B, A, L, L, A, B, A, L, L

Jogadores metálicos - B, A, R, C, L, B, A, B, B, A

Jogadores só de calção - R, A, L, B, A, C, L, A, B, A

X-MEN MUTANT APOCALYPSE

Passwords - Olha o serviço de bandeja que o honorável leitor Fábio Antônio Lima, de Praia Grande (SP), está dando: passwords para todas as fases do game e o personagem mais indicado para cada uma delas. Aproveite!

Fase 2 - Xavier, Gambit, Psylocke, Wolverine /Apocalipse, Magneto, Magneto, Magneto. Melhor personagem: Wolverine

Fase 3 - Psylocke, Beast, Gambit, Cyclop Cyclops, Gambit, Magneto, Psylocke. Melhor personagem: Cyclops

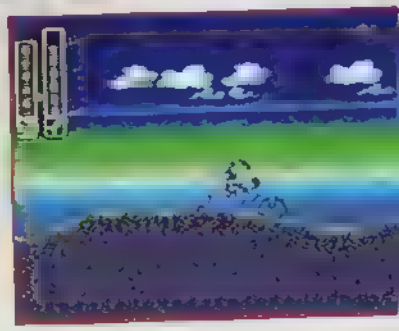
Fase 4 - Gambit, Wolver ne, Psyloc Wolverine/Cyclops, Magneto, Magne Apocalipse. Melhor personagem: Cyclops

Fase 5 - Xavier, Magneto, Beast, Gaml Psy ocke, Beast, Psylocke, Magneto. Melhor personagem: Wolverine

Fase 6 - Psylocke, Cyclops, Xavier, Cyclo Xavier, Cyclops, Psylocke, Psylocke Melhor personagem: Wolverine

Fase 7 - Gambit, Xavier, Beast, Wolver Beast, Beast, Psylocke, Apocalypse. Melhor personagem: Cyclops.

MEGA MAN X



Password - Use este código para iniciar o game com tanques de energia extra: 5447 4177 4636.

DEMON'S CREST

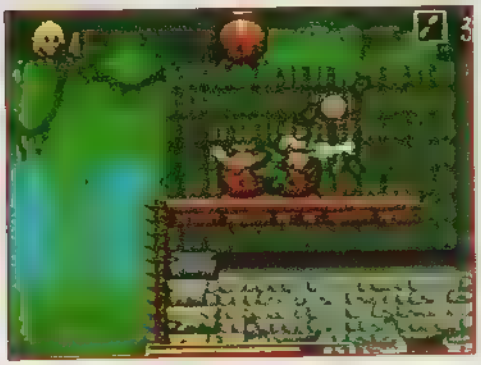
NES

Passwords p[illegible] Ele é fera ou não é? O leitor Paulo Henrique S. Oliveira, de São Paulo (SP), encarou todos os demônios e descolou a password para o final mais completo:

THE PIRATES OF DARK WATER

MEGA

Passwords - Outra dica do leitor Paulo Henrique S. de Oliveira, o gamemaníaco que encara qualquer parada. Elas são para as diversas fases do game. Vamos lá:



IITBDIA
RITAZIN
JESSICA
SCOOBYD
STOYODA
SNIBBOR
ZEROTKS
ALARTUS
RADARAL

DOUBLE DRAGON 3 THE ARCADE GAME

MEGA

Tela de opções - Na tela em que aparece uma parede de tijolos com hieroglifos, **aperte B + A + C juntos várias vezes.** De repente, pinta uma tela de opções pra você fazer a festa.

CARTUCHOS NOVO
E USADOS

SEGA CD
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
SUPER NES
NINTEN

TUDO COM GARANT

SOLICITE NOSSA TABELA DE PR

DESPACHAMOS PARA TODO O BR

GP GAMES COMÉRCIO E LOCAÇÃ
Av. Conceição, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02
Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669

VIRTUA RACING

MEGA

Códigos de Game Genie - Até quem for braço duro agora pode debulhar este game. Basta usar o Game Genie com os códigos abaixo:

Terminar sempre em primeiro - ALRT-EA2W

Aceleracao e desaceleraçao instantâneas - ECLT-EAGT

Pistas invertidas na tela de opções - C5NA-EA4E

ZERO TOLERANCE

MEGA

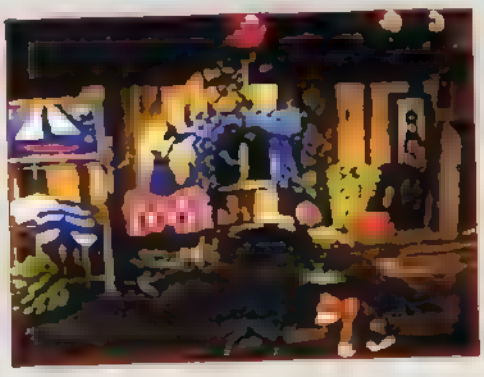
Passwords Gabriela O. de Sá é uma fera, moçada. Ela debulhou o game inteirinho e mandou todas as passwords para a gente. Como é coisa demais e não temos muito espaço, fique com as senhas estratégicas de acesso para cada mundo. Valeu, girl!

Docking Bay 1 - LFr8vtJug
Engeneering 1 - XD'a**vNn?
Green House 1 WPZdsrO'V
Bridge 2 - dF)*v*LFx
Reactor 1 GLb*u*IqE
Space Station - VUZ*-dJgV
High Rise Roof Top- R8Lz*hEm!
High Rise 160 - aLgu*oxkQ
High Rise 155 - WvKzsoEpj
High Rise ELFXCs8g
Sub Basement 1 Krq, 4stmm
Sub Basement 6 - SGpdn/KuS
Sub Basement 11 - cvy*290q!

DONKEY KONG COUNTRY

SNES

A[illegible] vidas Sabe aquele velho e bom truquezinho do "entra pega item - sai volta - pega de novo"? É aquilo que as revistas americanas chamam de looping. Pois bem, logo na primeira fase deste game há um lugarzinho em que dá pra aplicar este golpe. **E[illegible] Kong e pegue uma vida. P[illegible] normalmente pela fase at[illegible] e terminando-a, aperte Start e Select para voltar à mesma fase.** Faça tudo de novo e assim você acumula vidas. A dica é do leitor Rodrigo Romero Precioso, de São Paulo, SP.



SAMURAI SHODOWN

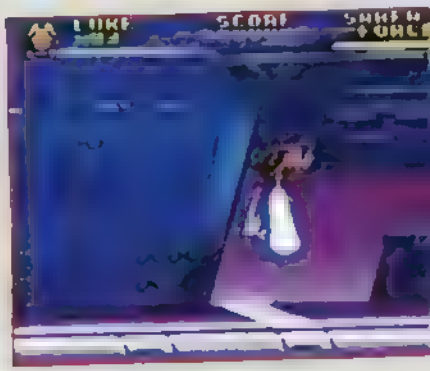
SNES

Jogue como Amakusa Ahá! Descoberto o segredo pra poder controlar o chefão do jogo, Amakusa. **Na tela em que aparece o nome T[illegible] faça a sequência A, Y, X, B** e você ouvirá a voz do personagem. A seguir, escolha 1P vs. 2P ou Count Down Mode e aperte Start. Qualquer um dos dois jogadores poderá convocar Amakusa apertando L e R juntos e depois Start. Fight!

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Passwords - Pedro Gomes Siqueira Jr., Curitiba (PR), estraçalhou o jogo e manda passwords para a galera. Abuse e use.

Fase 2 - CSPTNP	Fase 11 - NCCG
Fase 3 - NSRSCL	Fase 12 - GLTT
Fase 4 - WFBJTB	Fase 13 - GJBH
Fase 5 - BHRDHL	Fase 14 - MCD
Fase 6 - HMGPWJ	Fase 15 - PGPN
Fase 7 - LDGLTJ	Fase 16 - NGM
Fase 8 - LLJFBG	Fase 17 - RLM
Fase 9 - WLJWDN	Fase 18 - MBR
Fase 10 - WBWHRW	Fase 19 - SWP



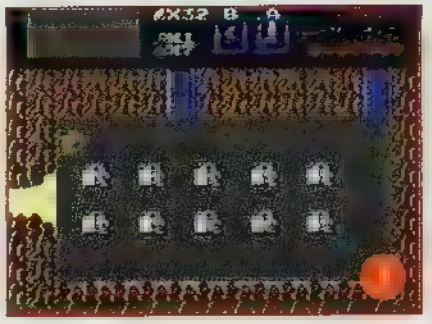
BREATH OF FIRE

Veja a Chun-Li - Se você está todo com trado tentando desvendar os mistérios RPG, faça uma pequena brincadeira relaxar. **Na cidade Bleak, vá à casa do** [illegible] **e ofereça-lhe 100 GP (gold pieces).** [illegible] então lhe dirá para olhar para trás três [illegible] Nas duas primeiras vezes diga NO terceira responda YES. E curta a mág tela escurece e surge Chun-Li dando famosos Lightning Kicks.

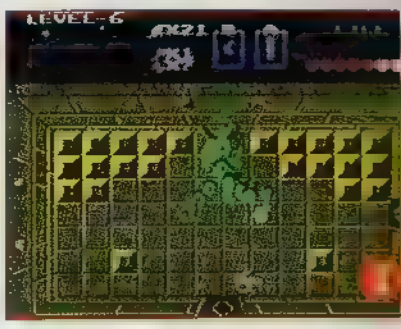
THE LEGEND OF ZELDA

Na edição 73 você acompanhou a aventura de Link até o quarto castelo. Veja agora o que rola no quinto castelo.

Pegue grana - No caminho entre o quarto e o quinto castelos, ache a passagem secreta (foto 1): ela o levará a uma etapa onde rola grana. Continuando o caminho, encontre os soldados prateados (foto 2) e vá para a esquerda. Subindo o primeiro caminho azul, aparece o castelo.



Subchefe - No castelo, vá pra porta da direita e enfrente os fantasmas. Depois de ouvir a mensagem do velhinho, volte à sala principal e siga à esquerda. Você vai enfrentar estranhos inimigos em cinco salas e, na última, empurre a pedra (foto 3). A estranha criatura verde é o subchefe do castelo. Ao destruí-lo, entre na porta que se abre à direita.



Chefe - Para chegar a ele é preciso desce o subterrâneo (foto 4) e subir. Você sairá perto do monstro. Ao encontrá-lo, ataque a bomba apenas quando ele abrir os olh

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, VERIFIQUE!

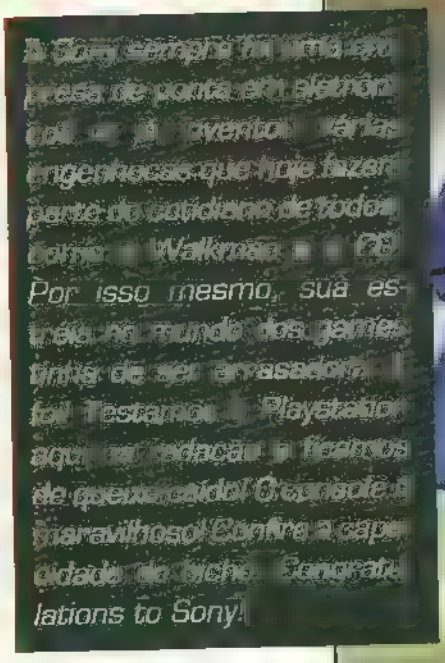
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ! NETUNIA IMPORT.EXPORT.CORP.

FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 FONE/FAX: (011) 66-56

PLAYSTATION

A SONY ARRASA COM O NOVO CONSOLE


A Sony sempre foi uma empresa de ponta em plataformas de jogos e já inventou várias engenhocas que hoje fazem parte do cotidiano de todos, como o Walkman e o PS. Por isso mesmo, sua estréia no mundo dos games tinha de ser arrasadora. E foi. Testamos o Playstation aqui na redação e ficamos de queixo caído! O console é maravilhoso! Confira a capacidade da bicha. Congratulations to Sony!

LANÇAMENTO NO NATAL 95

Até agora, o console foi lançado apenas no Japão. Na CES de Las Vegas 95, que rolou em janeiro, a Sony anunciou o lançamento do Playstation nos States para o próximo natal. Mais de 100 softwarehouses produzirão games para o novo console, incluindo algumas das mais importantes como Acclaim, Electronic Arts, LucasArts, Viacom e Spectrum Holobyte

A Sony também informou que sua intenção é manter o Playstation como um videogame avançado e não como plataforma multimídia. Mas no Japão, ele foi apresentado como uma plataforma de games e multimídia. Pelo jeito, a Sony não quer começar agora a bater de frente com sua rival, a Philips, na guerra para conquistar o mercado americano. Segundo a fabricante, o Playstation continuará usando apenas o padrão JPEG (software que comprime fotos) e que, por enquanto, não vai usar o MPEG (software para comprimir vídeos), padronizado por ela e pela Philips, que já o adotou no seu CD-i.

CARTÕES DE MEMÓRIA

Uma das coisas que mais impressionam no Playstation é o seu formato pequeno e compacto. O console é bem "baixinho" e dá para colocar em qualquer canto. Cada joystick tem uma entrada para cartão de memória (memory card), como no PC Engine. Eles servem para gravar os seus avanços nos games. Dá para você gravar o seu jogo e continuar na casa de um amigo, sem ter de levar o console junto. Um sistema muito mais prático do que a bateria utilizada no Saturno

JOYSTICK INOVADOR

O joystick parece uma nave espacial. Mas quando vo pega pra usar, percebe que o seu formato é perfeitame anatômico. As grandes novidades são o D recional divid em 4 botões e os 4 botões de **L** e **R**. O Direcional caus controvérsia na redação (confira a opinião de cada um) os novos botões de **L** e **R** foram unanimemente elogiac Outra novidade é que os botões comuns, do lado d re são identif cados por figuras geométricas e não por let Uma mancada é o fio do controle curto demais.

"O Direcional dividido em 4 botões me parece ruim p jogos de corrida e para fazer comandos com diagonais jogos de luta". **Ioiô**

"Não gostei do formato do Direcional. Acho que dificul execução de comandos com diagonais. O resto me pa muito bom, com botões bem localizados e com a rig adequada". **Léo**

"O joystick é bem diferente e no começo é normal um c estranhamento. Mas depois eu acho que dá para acostumar completamente". **Wagner**

O joystick [illegible]

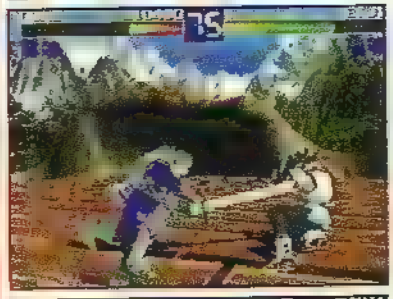
TOH SHIN DEN O PRIMEIRO GAME

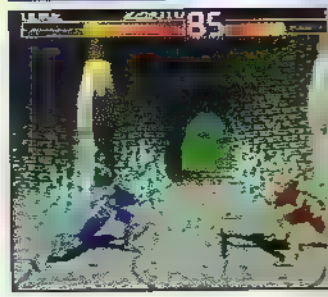
O primeiro game de luta para o Playstation, Toh Shin Den, vem com o console e é arrasador. Os personagens são absurdamente bem definidos, e não ficam "aquadradados" como o Virtua Fighter do 32-X.

Além disso, a Takara caprichou e os cenários são um show à parte. Variadíssimos, eles podem ser modernos (como o do topo de um edifício em New York), ou tradicionais, como o páteo de um templo budista. O esquema de lutas é uma mistura de Street Fighter com Virtua Fighter: dá para vencer jogando o adversário para fora do ringue, ou acabando com sua barra de energia. O legal é que os ringues são sempre localizados em lugares altos e quando um lutador cai, você ouve o seu grito e o barulho dele se espatifando no solo. É mole?

A visão que você tem das lutas é um verdadeiro soco no estômago! A imagem faz rotações incríveis e os zoons tem uma qualidade inédita. A imagem nunca fica granulada, apesar da velocidade da aproximação. As magias são cheias de brilho e causam um efeito devastador no adversário. Você tem oito personagens à disposição e, se chegar ao final, ganha o direito de aprender um golpe especial. Resumindo: o Playstation acaba de inaugurar uma nova era no mundo dos games. De agora em diante, tudo será diferente!

VISUAL ANIMALESCO



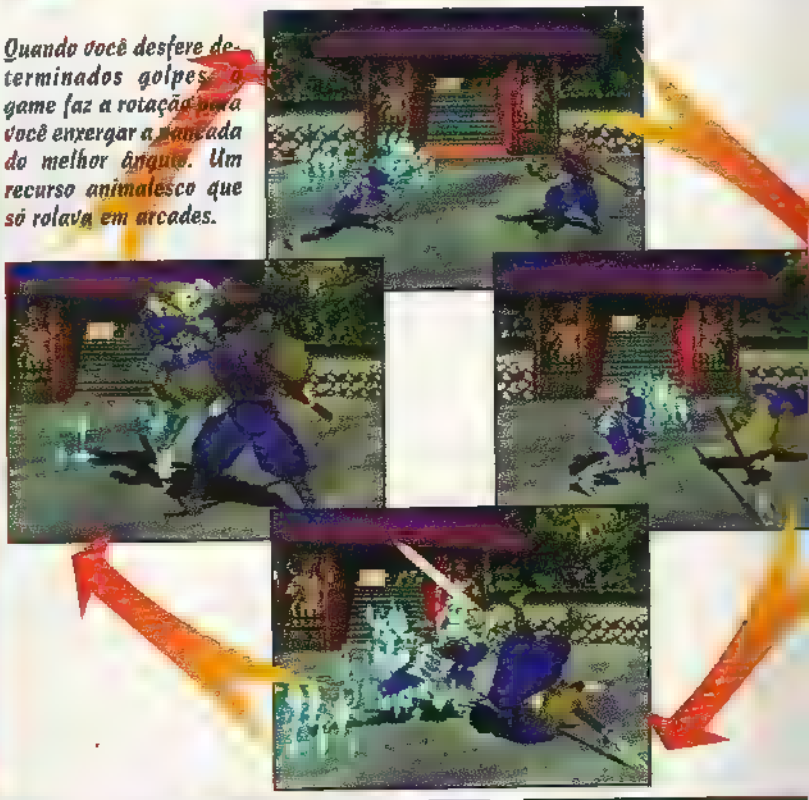


Dê uma espiada no visual dos cenários. Coisa de louco!

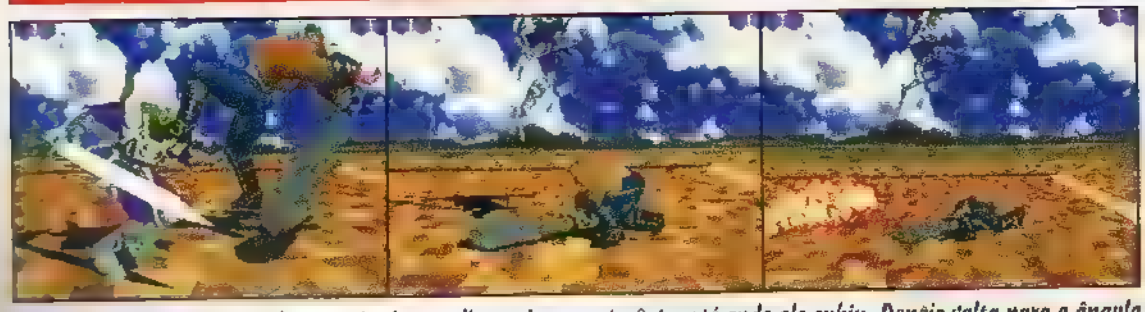
O PODER DA MÁQUINA

GRÁFICOS

SOM



Quando você desfere determinados golpes, o game faz a rotação para você enxergar a jogada do melhor ângulo. Um recurso animalesco que só rolava em arcades.



Quando seu personagem salta, a máquina se distancia para você ver até onde ele subiu. Depois volta para o ângulo

Antes de ser lançado [illegible] importadora [illegible] Playstation do Japão [illegible] ninguém sabe se [illegible] nos CDs [illegible] Sendo assim [illegible] apressadinhos [illegible] importar o Sta[illegible]

SAMURAI SHODOWN 2

SAMURAI SHODOWN 2
SNK

Luta - 1 ou 2 jogadores
20E Mega

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○○

Este é um raro caso de sequência que ficou melhor do que o original. O único porém é que a versão americana não tem sangue.

COMANDOS

A	Espadada fraca
B	Espadada média
A e B	Espadada forte
C	Chute fraco
D	Chute médio
C e D	Chute forte
B e C	Pulo para trás
B e D	Provoca o oponente
→ →	Corre para frente
← ←	Pula para trás
↘ ↘	Rola na frente do inimigo
↙ ↙	Rola para trás
↓ ↓	O personagem dá defesa
↓ ↙ ← ↓ ↘ →	Sequência especial
[illegible]	[illegible]

SAMURAI SHODOWN II

Todo mundo sabe da enorme capacidade de memória dos cartuchões de Neo Geo. É o novíssimo Samurai Shodown 2, da SNK, simplesmente apavora: traz 4 novos personagens, novos golpes e um visual recheado de zoams, que tiram o fôlego de qualquer um! Resumindo: este cart acaba de entrar para a seleta galeria dos melhores games de luta de todos os tempos. Um arraso!

DOLL MOVES

Todos os personagens têm um Doll Move, que faz o lutador se transformar em um bonequinho por um certo tempo. A maior utilidade é tirar um sarro do inimigo, pois como boneco não dá para atacar e quando o oponente lhe acerta, você volta ao normal. Nós listamos todos os Doll Moves e alguns são difíceis de fazer, portanto seja persistente.

CHAM CHAM	↘↙←↓↙ + C
CHARLOTTE	↘↓↙←↓↙ + D
GEN AN	↘↓↙←↓↙ + C
GENJURO	→↘↓↙←→← + B
JUBEI	→↘↓↙←→← + D
KYOSHIRO	→←↙↓↘→← + D
NICOTINE	←↙↓↙←→ + D
SIEGER	→↘↓↙←→← + A
UKYO	↘↓↙←→↓↘ + B
WAN-FU	→←↙↓↘→← + D
HANZO	→←→←→←↓ + A
HAOHMARU	→↘↓↙←→← + B
NAKORURU	↘↓↙←↓↙ + D
GALFORD	→↘↓↙←→← + C

NOVIDADES 1000

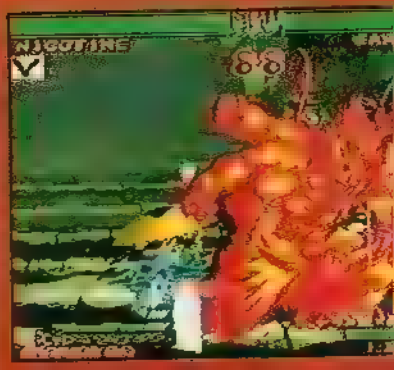
Os novos personagens são Cham Cham, Kuroguni Senjuro, Caffeine Nicotine e Mentah Sieger. O primeiro é uma modificação do Tam Tam, da primeira versão, e os outros são completamente novos. Agora o game também tem Fatalities, só que num esquema diferente de Mortal Kombat. Os golpes só podem ser dados quando a barra na parte inferior da tela enche e a palavra Pow começa a piscar. A barra enche à medida em que o seu personagem apanha. Os golpes não são muito fatais. Eles apenas tiram um bom pedaço de energia e quebram a arma do inimigo. Depois de alguns segundos o juiz fornece outra arma. Outra surpresa é que, de vez em vez, [illegible] lutador [illegible] é Kuroko [illegible] Quando você [illegible] todos os personagens [illegible] chame um camarada e mande ver. Agora confira todos os golpes: mas note que os golpes marcados com § só podem ser dados com a espada. Os movimentos de Sieger identificados por ←↙ devem ser dados em sequência para ter um efeito devastador.

OS NOV

CHAM CHAM

Fatality: [illegible]
Jumping Scratch - ↓↘→ + chute
Paguna Paku Paku - →↘↓↙← +
Moora Paku Paku - →↘↓↙← + C
§ Boomerang Attack (horizontal) - [illegible] + espada
§ Boomerang Attack (vertical) - ↓ [illegible] espada

CAFFEINE NICOTINE



§ Fatality - →←↙↓↘→ + D
Shikamureitu (trovão) - ↓↘→ +
Shikamureitu (fogo) - ↓↘→ + C
Shikamureitu (inverada) - ←↓↙ juntos
§ Bakusa Jougeki - →↘↓↙← +
§ Spiral Kick - no alto, ↙↓↘→ +

OS TRADICIONAIS

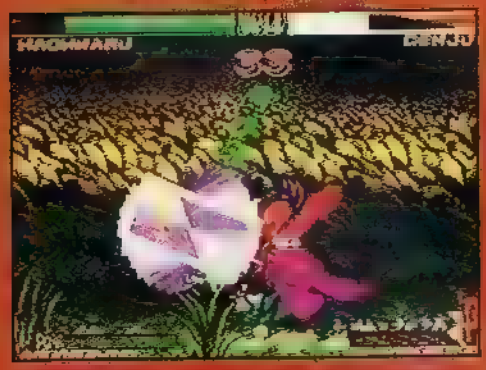
NAKORURU

Fatality - →←↙↓↘→+A
Kamui Ryuse (devolve magias) - ↓↙←+ espada
Lola Mutsube - ↓↘→+ espada
Awu Mutsube - ←↙↓+ espada
Mamaha Cali - quando desarmado, ↓↙←+ C
Mamaha Flight (sobe na águia) - ↓↙←+ C
Amuba Yatoro - no alto enquanto está na águia, →↘↓↙←+ espada
Yatoro Poku - no alto enquanto está na águia, ↙ ou ↓ ou ↘+ chute ou espada
Kamui Mutsube - no alto enquanto está na águia, espada ou chute

NIENHALT SIEGER

[illegible]
Vulcan Wrench - [illegible] + A sem p[illegible]
Blitz Sieger - →↘↓↙← + chute
Deflector (devolve magias) - ↘ + C + D
Wolf Fangen - →←↙↓↘ + A e B juntos

KIBAGAMI GENJURO



[illegible]
Gukazan - ↓↙← + espada
[illegible]

GALFORD

Fatality - →↘↓↙←→+ D
Replica Dog - ↓↙←+ D
Ninja Teleportation - →←↙↓↘→+ A ou B
Head Strike - perto do inimigo, →↓↘+ chute
Machine Gun Dog - ↓↙←+ C
Rush Dog - ↓↙←+ espada
Head Replica Attack - quando atacado, aperte B, C e D juntos
Rear Replica Attack - →↘↓↙←+ B, C e D juntos
Plasma Blade - ↓↘→+ espada

CHARLOTTE

Fatality - →↘↓↙←→+ B
Tri-Slash - →↓↘ + espada
Power Gradation - ↙↓↘ + espada
3-Figure Slash - A e B juntos
Splash Fount - aperte espada repetidamente

HAOHMARU

Fatality - →↘↓↙←→+ A
Fake Cyclone Slash - ↓↘→+ chute
Resshin Zan - →↓↘+ chute
Sake Attack - ↓↙←+ A
Crescent Moon Slash - →↙↓↘+ espada
Cyclone Slash - →↓↘+ espada

JUBEI

Fatality - →↘↓↙←→+ C
Yagyu Shingantou - ↓↙←→+ espada
Geyser Thrust - ↓↘→ + espada
Sabre Thrash - aperte espada repetidamente
Tsunami Sabre - →↓↘ + espada

KYOSHIRO

Fatality - →←↙↓↘→+ C
Twirling Flame - ↓↘→+ espada
Kabuki Crunch Dance - →↓↘+ espada
Wheel of Blood Smoke - no alto, ↓+ A e B juntos
Jumping Lion - ↓↙←+ chute
Whirlwind Fan - ↓↙←+ espada

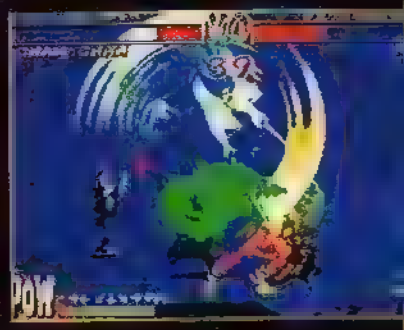
EARTHQUAKE

Fatality - [illegible]
Fat Press - ↓↙←+ espada
Fat Bomb - →↘↓↙←+ B, C e D juntos
Fat Copy - →←↙↓↘→ A ou B
Fat Bound - no alto, ↓+ chute
Fat Chain Saw - aperte espada repetidamente

HANZO

Fatality - →↘↓↙←→+ D
Neo Rappusoriken - no alto, ←↙↓↘+ [illegible] da
Dragon Fire - →↘↓↙+ espada
Rear Replica Attacked - quando atacado a[illegible] B, C e D juntos
Ninja Teleportation [illegible] - →↘↓↙←+ B, [illegible] juntos
Strike Dash - perto do inimigo, →↓↘+ [illegible]
Ninja Shadow Replicates - →←↙↓↘→+ A

UKYO



Fatality - →←↙↓↘→+ A e B juntos
Afterimage Attack - ↓↘→+ chute
Snowfall Kick - ↓↙← + chute
Swallow Swipe - no alto, ↙↓↘→+ es[illegible]
Snowfall Slash - ↓↙←+ espada

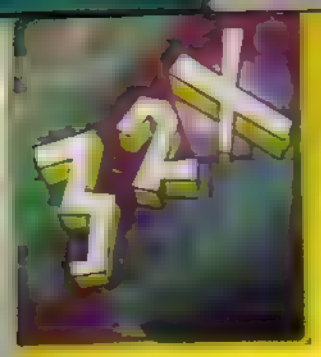
WAN-FU

Fatality - →←↙↓↘→+ B
Confucious Spin - ↓↘→+ espada
Benpatsu Attack - ↓↙←+ C e D junto[illegible]
Confucius Thunder Bomb - ↓↙←+ es[illegible]
Confucius Slash - →↓↘ + espada

GEN-AN

Fatality - →↘↓↙←→ + A e B juntos
Gripping - →↘↓↙← + espada
Manual Shedding - ↘↓↙ + B, C e D [illegible]
Poison Cloud Puff - ↓↘→ + espada
Slaughter House Tumble - →↓↘ + [illegible]
Shedding - quando atacado, aperte B [illegible] juntos

Para ganhar a disputa de espada aperte rapidamen[illegible] qualquer botão



CORPSE KILLER
Digital Pictures

Aventura/Tiro - 1 jogador

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○
JOGABILIDADE	○○
ORIGINALIDADE	○○○

Ao contrário do que se espera do 32X a resposta aos comandos está ruim com o joystick, mas vale tentar com as armas Laser Gun e Menacer. As animações são longas e em inglês e vão deixar muita gente boiando

COMANDOS

	Acelera animação. Atira
A	Aciona mapa/ Seleciona item no datapod
B	Troca arma
C	Aborta missão

★A versão para Sega CD é idêntica. Só os gráficos são inferiores

Quem está louco pra estreçalhar no 32X pode arriscar Corpse Killer, um game macabro da Digital Pictures, que acaba de sair também em disco ótico para o Sega CD. A DP colocou até atores holywoodianos para dar realismo e recomenda o jogo aos maiores de 17 anos. Mas não há motivos para isso: parece jogada de marketing.

Os dois CDs são iguais, embora os gráficos sejam melhores no 32X: digitalizações bem feitas que não deixam borrões na tela. O som está muito bom e o processamento de imagens é veloz. Embora com uma trama original, o esquema de jogo não inova: mirar, atirar, pegar itens e [illegible] no momento certo.

ILHA MACABRA

A ilha tropical de Cay Noir foi habitada há muito tempo por uma sociedade que dominava conhecimentos sobre a vida e a morte. Este é o local perfeito para o Dr. Hellman criar seu exército de zumbis. Mas por que esta revolta, doutor? Simples: Hellman foi expulso do Pentágono onde era líder de uma equipe de pesquisas sobre vida pós morte e vampirismo. As forças armadas estão no encalço desse gênio alucinado, mas ninguém volta de Cay Noir. Você vai o papel de um tenente das Forças Especiais com a missão de encontrar o cientista e acabar com sua alegria.

O sadico doutor converte os soldados que vêm a sua procura em zumbis para o seu exercito

EM CAY NOIR

O doutor alojou-se em Zombietown. Lá são realizadas as experiências com cadáveres e soldados capturados. Em Zoombietown os locais mais difíceis para batalha são a Entrance Gate (portão de entrada), Swamp (pântano) a Village (vila) e a fortress (fortaleza). A Graveyard é sua base e se você não a protege, os zumbis atacam. Quanto mais deles se levantarem, menores serão suas chances.

Este é o mapa de Cay Noir. A caveira na marca de Zombietown. Só vá pra lá armado. Explore os outros locais primeiro

Acione o mapa de Cay Noir para escolher missão

Acione o Datapod para ter informações sobre elementos que pintam

ANIMAÇÕES E PERSONAGENS

[illegible] é [illegible] narrado por dois personagens: Winston, caçador [illegible] conhecedor de vudus e magia, que foi à Cayenne em busca de [illegible] e Julie, jornalista que quer desvendar a história do Dr. Hellman. Winston e Julie vão junto com você atrás do doente.

Winston não tem medo de nada. Sabe bem como encarar um zumbi

A jornalista é muito atrevida e nem sempre concorda com Winston

OS ZUMBIS

[illegible] exército.

- **Ded Boyz** - Assaltante e criminoso
- **Cult Killers** - [illegible]
- **Electrocuters** - [illegible]
- **Serial Killers** - [illegible]
- **Mercenaries** - Agem em gangues
- **Renegades** - Atacam de surpresa

[illegible] clara e outra escura.

Ataque quando está claro e ele explode, absorvendo a magia negra que está por perto. Se atirar enquanto ele está escuro, você perde energia

ITENS

- Bullets - Munição
- Datura - [illegible]
- Datura bullets - [illegible] preparada com a planta
- Hanja root - Fortalece a Datura
- Ju-ju-stick - Escudo protetor contra magia negra
- Baba-koo manbones - Ossos com poder de dar mensagens

ENCARANDO OS MORTOS-VIVOS

Ao ler o mapa, organize primeiro as pequenas missões. Só depois para Zombietown. Assim, você encontrará as armas que vão [illegible] o para a batalha de lá.

Datura Quest. Nesta etapa você mata todos os zumbis em busca da planta

Depois de encontrar Datura, escolha se quer a poção ou balas

Quando for para Zombietown, passe primeiro pelo portão, acabando com os mortos-vivos que atiram crânios

Vá até o pântano. Lá você terá seu primeiro encontro com o Dr. Hellman

O lance é só acertar os zumbis que vão se fortalecendo

Já na vila, os zumbis voadores só podem ser atingidos com datura bullets

A fortaleza é a etapa mais difícil

Cada pavimento é protegido por um tipo de zumbi. Se você conseguir acabar com todos, será a vez de Hellman

Chegou ao Mega Drive uma estrela cheia de brilho. RiStar é abreviação de Rising Star (estrela cadente). Um game de aventura com cenários multicoloridos, que lembra muito os jogos de Sonic. O cart tem estrutura simples e é baba nos dois níveis de dificuldade (normal e hard). Para um personagem que pretendia ser marcante a Sega pisou na bola: o game tem pouco inimigos, poucos itens e a estrela-herói tem uma só arma: seus braços longos. Ficou faltando um tempero.

RISTAR
Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Faltam inimigos e macetes pelo caminho. Os cenários são um arraso, mas o esquema é sempre igual e cansa

COMANDOS

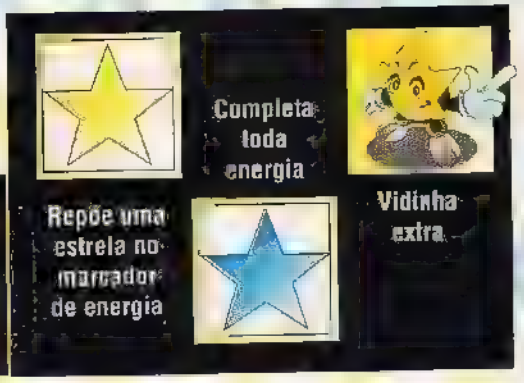
A ou C	Pular
B	Agarrar-se

FASES DE BÔNUS

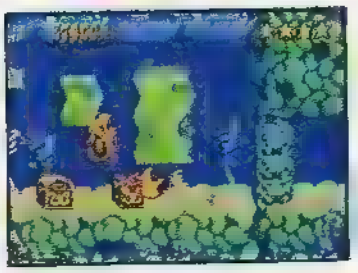
Cada planeta tem uma e são diferentes da maioria das fases de bônus. Aqui seu objetivo é encontrar rapidamente o baú com o prêmio. Às vezes rolam Continues.

No Planet Sonata, o baú correto está no canto superior direito. Mas é difícil chegar lá. Quase todos os outros baús estão vazios

ITENS

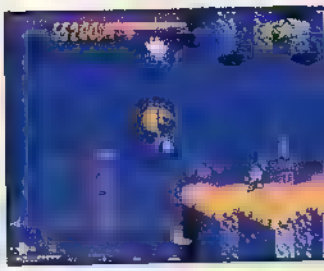


UNDERTOW



A estrela percorre uma cidade submersa. Alguns baús escondem fantasminhas

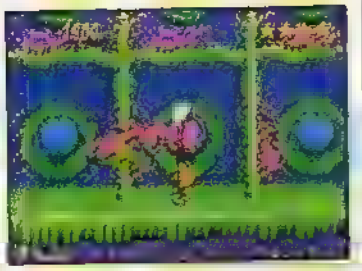
SCORCH



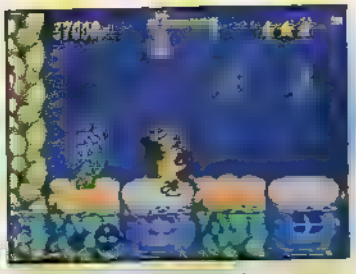
Suba pelas laterais agarrando-s Seu objetivo é fugir do fogo

FLORA

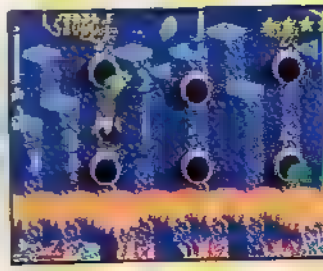
Você vai encontrar estes marcos-estrelas que giram. Alguns conduzem às fases de bônus...



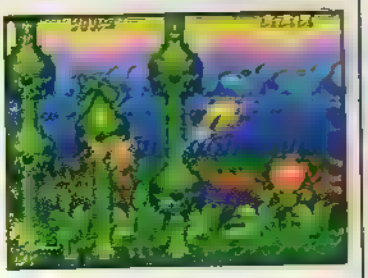
Seja rápido para passar por esta estranha serpente que entra e sai dos buracos



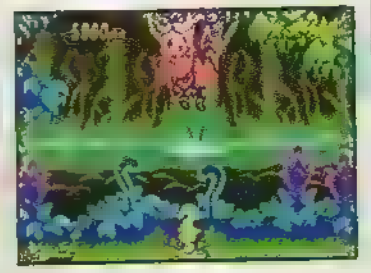
Destrua este rosto azul e vá pra direita para subir pelas bolhas e chegar à fase de bônus



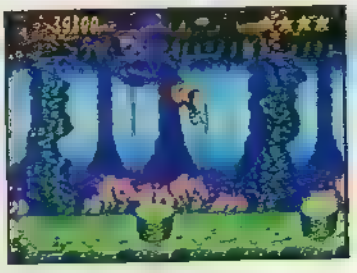
Ataque os bichos na mesma ord em que aparecem os olhos nos bu cos. Eles pintam três vezes.



...e outros dão impulso e força de cometa a Ristar



O chefe é esse velho mago. Fique embaixo dele e esmurre a valer

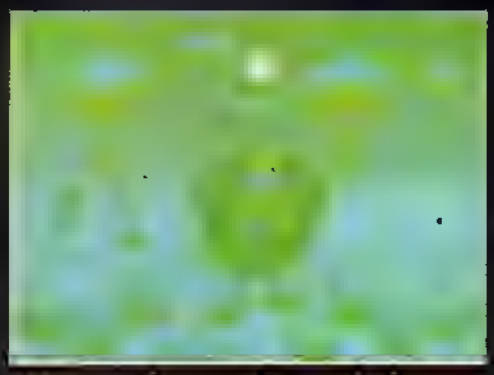


Tente pegar o Tubarão-martelo e atirá-lo nos buracos do chão. Fácil!

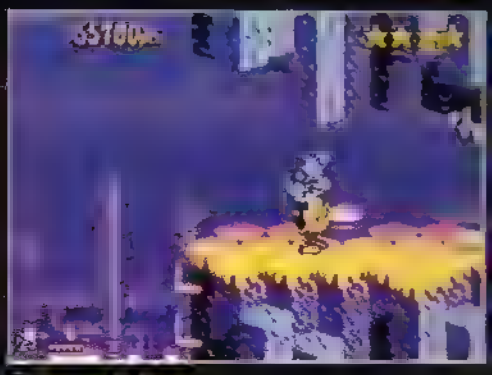
Chefe-Garras. Não ataque pela fr te. Vá por cima e arrepie na diago

SONO DE ASTRO

Ristar é uma simpática estrela que estava tirando uma soneca em sua galáxia quando recebeu uma mensagem terrível: um ser maligno resolvera atrapalhar a harmonia de diversos planetas. E não há ninguém melhor para restaurar a tranqüilidade que Ristar. O herói entra em ação e deve percorrer sete fases-planetas enfrentando chefes inescrupulosos.

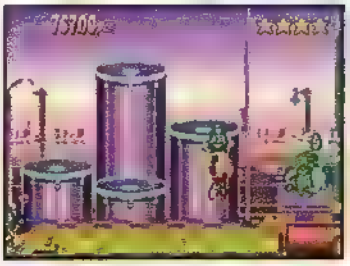


Ah! Que sonhão gostoso. Ristar mal sabe o que o aguarda



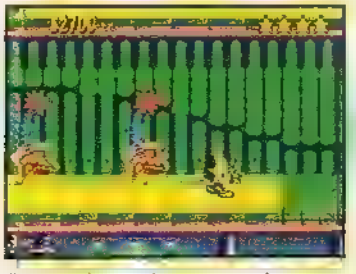
Essa estrelinha prata aparece na fase Planet Scorch. Ela serve como isca, quando você a coloca na frente do caminho a seguir

SONATA

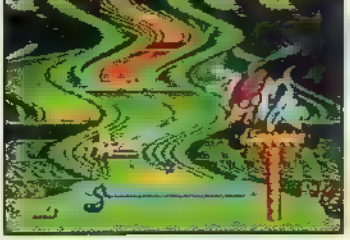


Carregue o metrônomo (aparelho usado para marcar compassos musicais) pela fase toda para acalmar o pássaro-maestro

Pule essas coisinhas sem tocá-las: são bombas!

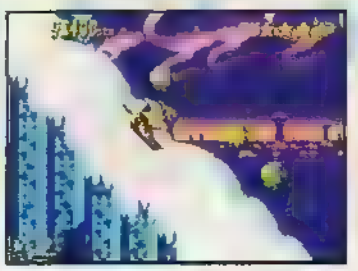


Passe alternadamente pelas quitarras. Que folia musical!

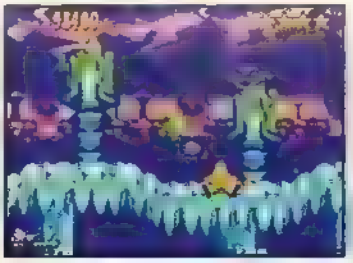


O chefe é esse pássaro gigante que dispara notas musicais. Vale acertar também no poleiro

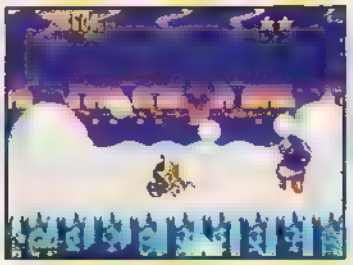
FREON



Ristar chega esquiando numa boa neste planeta



Você perde o controle no gelo. Ande somente nos trechos de neve

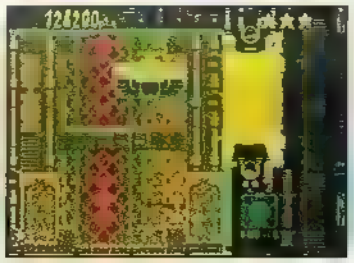


Atire bolinhas de neve nesse carinha. Ele vai te ajudar depois

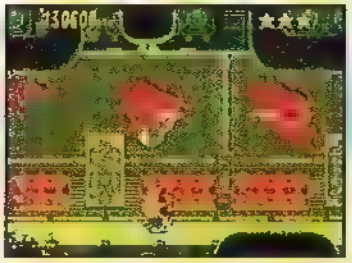
Chefe: entregue as tortas bem quentes que o seu novo amigo traz. Cuidado para não ser sugado

AUTOMATON

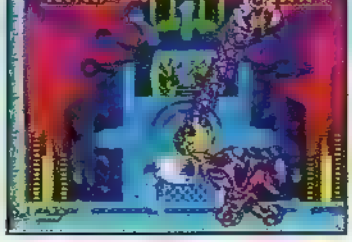
Do teto aparecem várias criaturinhas redondas. Acerte somente aquela que tiver labaredas



O transportador vai ser fundamental para percorrer esta fase. Use sempre um diamante para ativá-lo

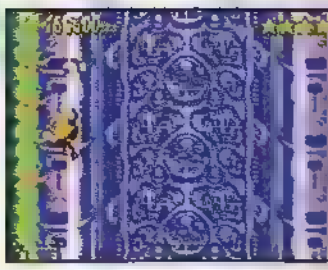


Quebre buracos na parede e descole um diamante para o transportador



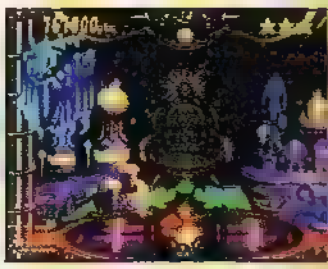
Avance bem na vaca-louca para desbancar esse chefão controlado por um cérebro

ÚLTIMO PLANET



Tá vendo este olho te seguindo? Tente despistá-lo senão ele fic azucrinando

Ele vai entrar neste mecanismo atacá-lo. Felizmente seus braço são poderosos



Chefe final. Não o deixe esticar braços e ataque, primeiro, as bole que ele manda. Depois, ele vai te tar sugá-lo. Segure-se nas ponta da tela. Quando ele parar, ataqu bem na louca

PAC MAN 2 THE NEW ADVENTURES
Namco

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O cart tem pique de desenho animado e RPG. Você se sente na história e isso é bem legal. Sem falar na chance de reviver os antigos games...

COMANDOS

A	Atirar Power Pellets
B	Usar estilingue
C + Direcional	Chamar atenção/Mira

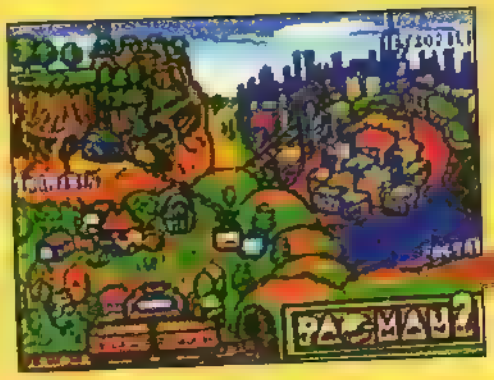
★Quando Pac não obedece, dê umas estilingadas que ele se toca

★Os Power Pellets servem para transformá-lo em um super-herói que destrói os fantasmas

★Nada de vida extra ou Continues. O que vale é a rapidez e a habilidade

AVENTURAS DO COME-COME

Pac-Man vive numa cidade pacífica e tem missões bem simples a cumprir, a maioria são pedidos de Ms. Pac-Man. Mas Pac terá outros problemas pelo caminho. Acontece que muitos fantasmas pintam para atrapalhar. Eles são comandados pela Bruxa de Netor, vila que adora roubar as gomas de mascar da galera. Que sacanagem!



Esta é a cidade de Pac. Observe sua localização com atenção.

COMANDANDO A TEIMOSIA

Nosso pequeno herói tanto faz você morrer de rir, como chorar quando não obedece seus comandos. Ele faz cara de bobo olhando para os lados sem entender o que você quer. Use o estilingue nos obstáculos do caminho, senão ele tropeça e você tem de começar tudo outra vez. Quando ele está com fome, então, nem se fala. Se ele tivesse pescoço, sem dúvida você iria querer esganá-lo. Neste caso, dê-lhe comidas (frutas das árvores) que ele fica bonzinho.

Para chamar atenção dele e indicar o que deve fazer, use o botão C

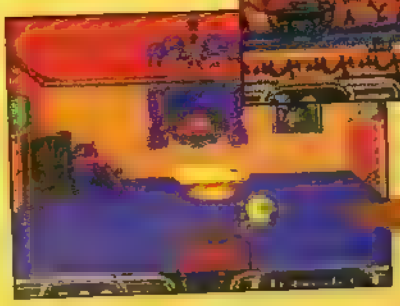
A Namco traz a versão para Mega do famoso "come-come", o herói dos anos 80, do jurássico Atari. Agora, Pac-Man tem mulher e filhos e está fora de controle. Isso mesmo! Você não comanda o personagem, apenas indica em que direção ele deve seguir. Exatamente como na versão de SNES publicada na edição 72. E essa é a maior novidade do game. Lembre-se: o jogador comanda apenas a mira. O que cansa um pouco é que o danado, quando está de mau-humor, não obedece mesmo. O game é bem alegre e o jogador se diverte com as expressões de zanga e felicidade do Pac-Man.

ELE É TEMPERAMENTAL

Zangado faminto ou com medo, Pac faz caras e bocas das mais estranhas. Veja só:

Uma, que e que foi?!

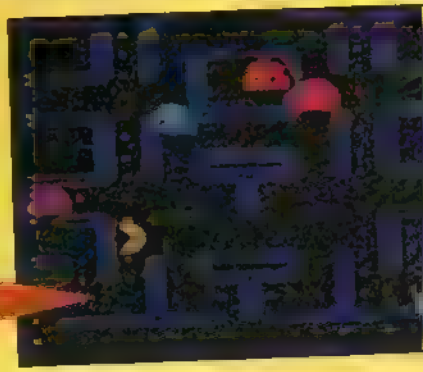
Socooorrooooo.



Tirando uma so[illegible] anos de Ms. Pac[illegible] pedir alguma co[illegible]

O VELHO PAC

Dando rolês pela cidade, Pac pode entrar nas casa[illegible] Games e jogar uma partidinha num arcade... mesmo: o Pac-Man original! Saudade não tem id[illegible]



Detone os fantasmas quando eles estiverem piscando

TOP GEAR 2

TOP GEAR 2
Vic Tokai

Corrida - 1 ou 2 jogadores
8 mega

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

Os gráficos da versão original do Super NES são superiores ao deste cart. No resto, o game é idêntico.

COMANDOS

São 4 configurações.
Nós usamos esta:

A
B
C

★ Na hora de envenenar seu carro, privilegie o motor, depois os pneus, nitro, câmbio e lataria, nessa ordem

Esqueça o cronômetro, as regulagens complicadas e os treinos cansativos. Apenas pise fundo! Esse é o astral de Top Gear 2 e, convenhamos, vem em boa hora. Os games de corrida estão ficando cada vez mais sofisticados e realistas. Mas às vezes a gente está procurando apenas um joguinho com acelerador e nitro, pra desencanar. Se é o seu caso, arrisque. Em Top Gear 2 você disputa corridas em vários países de uma maneira relaxada, só pelo prazer de correr. Além disso, o seu piloto é um cara desbocado que fala altas bobagens e dá bom humor às corridas

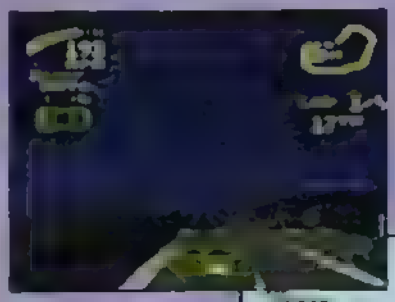
O piloto do seu carro é bem folgado e provocando os outros competidores. Ele bo

EQUIPANDO A CARANGA

As corridas rolam em várias partes do globo e o lance é conseguir boas posições para levantar uma grana. Ela vai servir para melhorar o seu carro e, conseqüentemente, a sua performance. Procure economizar dinheiro e tente sempre comprar os melhores equipamentos. Você tem 3 opções de motores, duas de pneus (para pista se[illegible] molhada), caixas de câmbio, nitro, reforços [illegible] tas e traseiros. A única coisa grátis é a pintura [illegible] cores para escolher.

Não se contente com pouco. Economize e compre os melhores acessórios. Obviamente eles são os mais caros

Antes das corridas dê uma espiada no tempo. Não saia com pneus lisos se for chover, ou você vira sabonete na banheira



Para correr a [illegible] redobre a sua [illegible] ção pois o campo [illegible] visão diminui bastante. Olho vivo!

Você deve chegar entre os 10 primeiros para continuar competindo. Caso contrário, é Game Over

ITENS NA PISTA

por alguns segundos

MEGA MAN X

Mega Man X arrebentou em 94. O robô azul se meteu em encrenca, enfrentou inimigos criados pelo dr. Sigma e agora volta na segunda versão. O game é dez! A Capcom colocou no cartucho um chip especial, o C4, para garantir efeitos tridimensionais. Resultado: cenários muito loucos, som espertíssimo e desafio bala. Mega Man ganhou até moto em uma fase. Encaramos os oito primeiros robôs e deixamos Dr. Sigma para outra ocasião!

MEGA MAN X2
Capcom

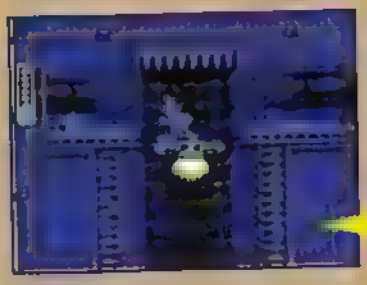
GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

COMANDOS

ARMAS APÓS X-BUSTER

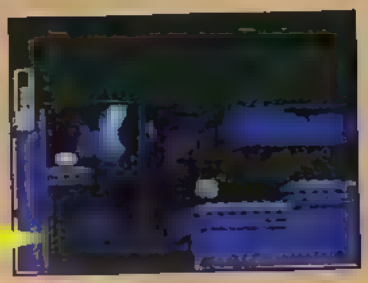
FINGAR

WHEEL GATOR



Suba neste "skate" e pegue uma vidinha no canto esquerdo

Na área externa do cenário, detone os ninhos das aves mecânicas



Depois vá à esquerda e pegue o item de energia

Chefe - A luta é dentro de um tanque com água vermelha. Grude na parede e pule as engrenagens que ele manda. Se ele submergir, espere-o subir, desça as laterais e ataque de Strike Chain

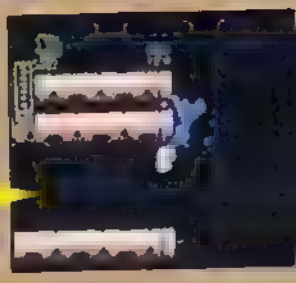
Arma ganha - Spin Wheel
Password - 8843, 8282, 3881, 4426

★ **Dica:** Se um chefe te agarrar, aperte todos os botões do joystick bem rapidamente que ele te solta
★ Mega Man começa cada fase com três vidas
★ Às vezes você vê uma vida ou energia dando sopa, mas não consegue alcançá-la. Nesses casos, faltou ter passado antes pelas cápsulas de poder do Dr. Light, que dão algumas habilidades ao Mega

WIRE SPONGE

Logo de cara, à esquerda, há um item que aumenta a barra de energia

Escale a árvore e pule pra pegar uma vida



Ainda pela direita fuce até achar o tanque de energia

Chefe - Carregue a X-Buster. Q ele atirar ganchos, desvie e a Use também a Bubble Splash

Arma ganha- Strike Chain
Password - 5533, 6885, 3781,12

OVERDRIVE OSTRICH

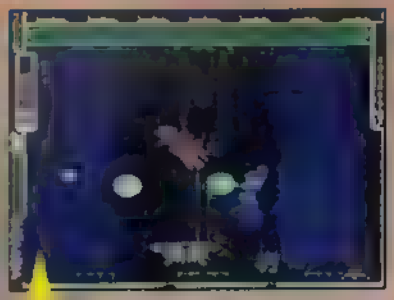
Chefe - Suba no míssil e espere. Ele surge e, ao avistar a sombra, não pare senão ele te esmaga. Use X-Buster ou Crystal Hunter

Eis uma cápsula lidade. Entre e nha botas com correr no ar

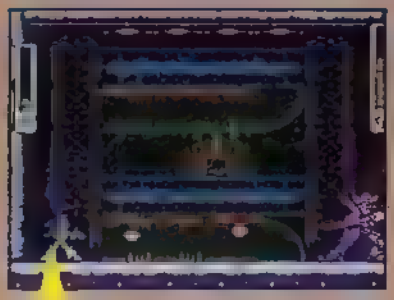
Arma ganha - Sonic Slacer
Password -3123,4463,6726,1253

PARTES DE ZERO

Nas fases você enfrentará três robôs extras que estão em poder de partes do Zero, o amigo de Mega Man. Localize-os olhando no mapa. E eles estão marcados com o símbolo do Sigma. Cada vez que você joga, eles aparecem em um lugar. Seguindo esta matéria eles estarão nos locais mostrados. A primeira parte de Zero está na tela do Magna Cent pede. Atenção: você só consegue a parte do Zero antes de derrotar o chefe da fase correspondente.



Este é o velhinho que guarda a primeira parte do Zero. Use a X-Buster. Quando ele flutuar, passe por baixo e atire



A segunda está na Flame Stag com Agile vigiando. Carregue o X-Buster, use as laterais para defender-se e atire

Na fase do Crystal Snail você se depara com Violen que tem a terceira parte de Zero. Use o X Buster duplo nele.

JOGO VAIV

Como nas versões riores, você vai enf cada um dos robôs às vezes. As armas só consegue depo vencer os chefes. uma arma mais efi para cada robo, inc no texto. As outras menos energia ma dem funcionar S mos essa ordem.

OS ROBÔS

★ **Dica:** Após pegar as botas, volte à fase do Wheel Gator. Ao avistar degraus, agarre-se e suba até encontrar outra cápsula de energia. Nela, o X-Buster ganhará tiro duplo assim que Mega Man ficar rosa

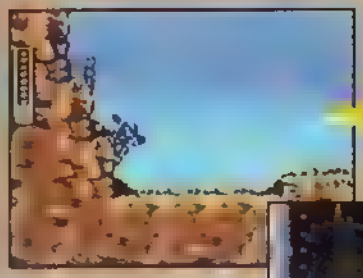
BUBBLE CRAB

Use a Spin Wheel para abrir um buraco e pegar a vida

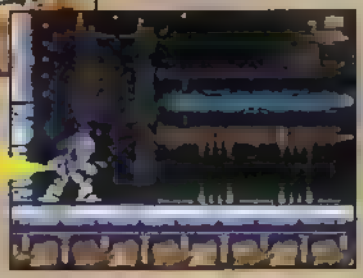
Chefe - a luta é aquática. Dispare a Spin Wheel e corra pro lado oposto. Já com as botas, você poderá fugir de seus ataques com maior facilidade

Arma ganha - Bubble Splash
Password - 2143, 2835, 2486, 5561

FLAME STAG

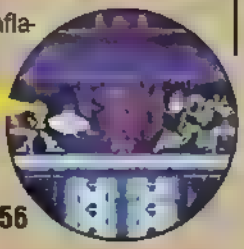


Vá no pique, pule no avião-besouro e desça à esquerda encontrando o terceiro tanque de energia



Entre na porta prateada do canto esquerdo. Lá está o guardião da segunda parte do Zero. Ah! Essas portas só se abrem onde houver guardiões

Suba desviando dos gases que se inflamam quando o robozinho os acende

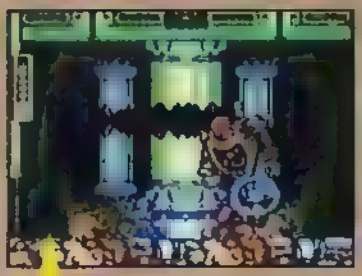


Chefe - Espere-o pular e, quando descer, use a Sonic Slicer

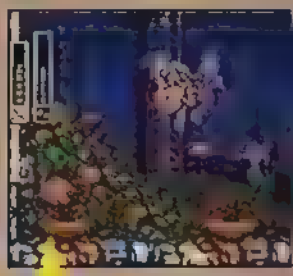
Arma ganha - Spider Burner
Password - 8283, 6423,6828,1456

MORPH MOTH

O cenário é um depósito de sucatas e alguns restos se erguem dispostos a atacá-lo



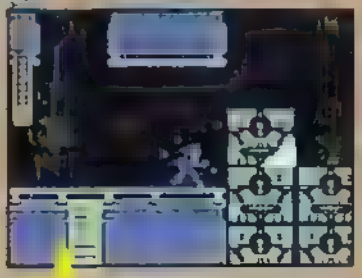
A libélula sai do reator. Acabe com o robô que ela comanda



Chefe - Incendeie o casulo Spider Burner até detoná-lo

Arma ganha - Silk Shot
Password - 8283, 6866, 6828, 3651

MAGNA CENTIPEDE



Os blocos servem para subir e alguns precisam ser quebrados

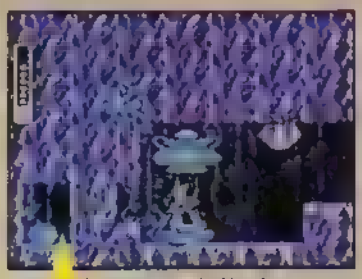
Dispare a Spin Wheel no cabo desta espada. É o único meio de vencê-la

Chefe - A anda por te lados. Siga-rando-se às des e atire Silk Shot

Arma ganha - Magnet Mine
Password - 1158, 7245, 4488, 7546

CRYSTAL SNAIL

Com a armadura de robô, quebre os blocos e pegue a vida



A cápsula encontrada lhe dá o capacete-radar para achar passagens

Chefe - Quando o caramujo sair da casca, atire com Magnet Mine

Arma ganha - Crystal Hunter
Password - 6155, 7225, 4628, 3226

ITE

Tabletes energi Recarre arma **Rost** Vida ex **Coraç** Aument barra energi **Tanques energi** Armazen energ **Cápsulas habilida** Poder especi (são ra

JURASSIC PARK 2
THE CHAOS CONTINUES

JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES
Ocean

[illegible] ou 2 jogadores

GRÁFICO	○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

O game tem uma [illegible] que é interessante. Uma coisa chata é ter apenas uma vida quando você morre, volta para o começo da missão.

COMANDOS

B	Pula
X	Se esquiva de tiros
Y	Atira
L	Seleciona armas letais
R	Seleciona armas não-letais

MISSÕES ALEATÓRIAS

Você tem 6 missões para cumprir, fora as emergências que pintam de última hora. As missões podem ser feitas na ordem que você preferir e as emergências não têm ordem para aparecer. Jogando a dois pode ser mais fácil zerar o jogo.

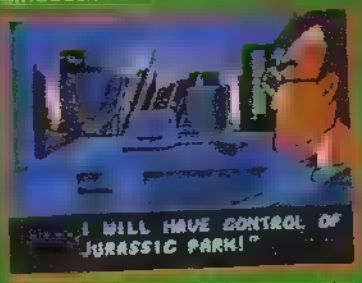
As armas se dividem em letais e não-letais. As letais são o Rifle (que é a arma padrão e tem munição infinita), a metralhadora (Machine Gun) e a Shotgun, a famosa calibre 12. As não-letais servem para imobilizar dinossauros e não fazem efeito sobre os humanos. Tem a Cattle Prod (que não precisa ser recarregada), a Tranquilizer Gun e a Tranquilizer Missile Launcher. Quando encontrar munição, selecione a arma que deseja recarregar.

PROTEGENDO OS DINOS

Você recupera a sua energia nas caixas de primeiros socorros. Lembre-se de que sua missão não é [illegible] dinossauros. [illegible] dinossauro, indica o número de animais na ilha. Você pode [illegible] os Raptors e T-Rex, pois eles não fazem parte do número. Os outros animais devem ser poupados sempre que possível. Se muitos forem eliminados, o jogo termina; portanto, controle o seu instinto sanguinário.

Sim, é isso mesmo, as tretas [illegible] continuação da famosa série. Você não tem que ficar procurando cartões e outras tra-

dinossauros.



Impeça-o!

T-REX CARNAGE

Os engenheiros da BioSyn soltaram o T-Rex [illegible] pichão está detonando [illegible] Ajude: colocando as coisas em ordem. Mas tome cuidado: os Raptors estão em todo parte.

[illegible] carro cai num buraco e você tem que pular na corda

EMERGENCY

Após uma missão, pinta um pedido [illegible] emergência, como se fosse uma [illegible] missão não programada. Aqui, [illegible] cientista se perdeu e você tem [illegible] resgatá-lo antes que a BioSyn o fa[illegible]

Depois de enfrentar alguns dinos e s[illegible] dos, você encontra o velhinho. Para[illegible]

RAPTOR ATTAC

Agora você tem que encontrar o [illegible] do sistema de segurança. At[illegible] gás e saia fora tão rápido q[illegible] entrou, pois o gás também afeta [illegible]

EMERGENC

Desta vez, os homens da BioSy[illegible] garam a eletricidade das incub[illegible] Sua missão é coletar 5 geradore[illegible] teis que estão espalhados pelo [illegible]

vermelhas. Pegue-os e detone o[illegible]

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

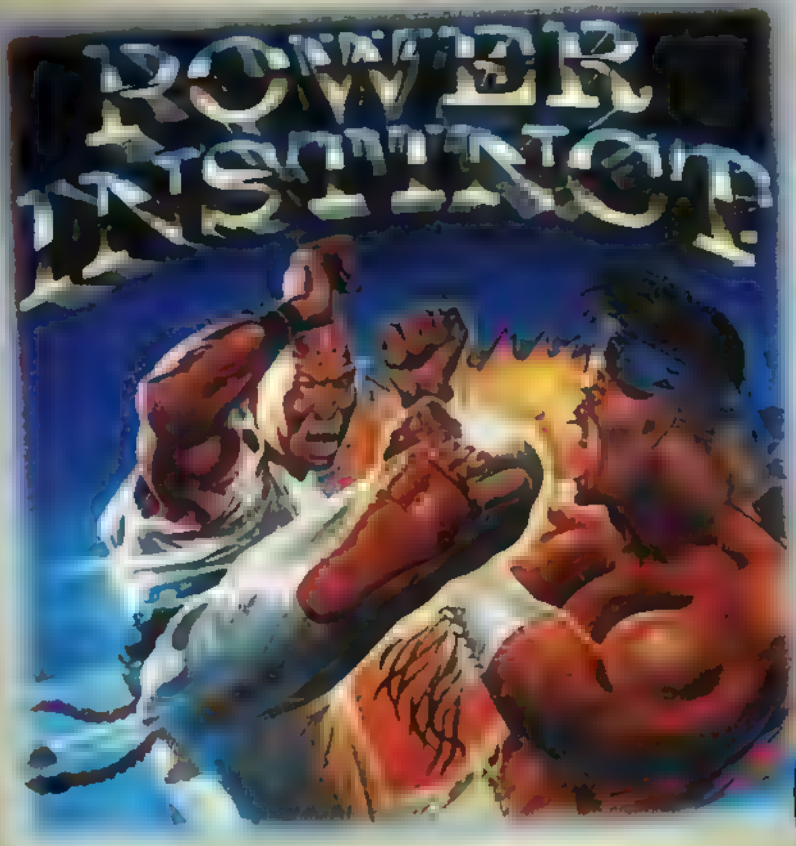
POWER INSTINCT

Atlus

Luta – 1 ou 2 jogadores
16 Mega

Gráfico	○○○
Som	○○○
Jogabilidade	○○○
Diversão	○○○○
Jogabilidade	○○○
Originalidade	○○○

Os personagens são bem variados e as magias divertidas.



Sim, os amantes das bordoadas na telinha acabam de ganhar mais uma opção. Power Instinct é bem parecido com Street Fighter II embora não tenha o carisma do clássico. Mesmo assim, o cart contém novidades legais como dois modos de Practice. Em relação à versão original de Arcade, os gráficos ficaram menos brilhantes e a jogabilidade pouco precisa, mas não comprometem. Power Instinct mostra-se uma razoável alternativa no vastíssimo mercado de games de luta. Experimente!

MODOS INOVADORES

Power Instinct tem 8 níveis de dificuldade e os rounds podem durar 60 s 90 segundos ou tempo infinito. N Practice 1, você escolhe um personagem para você, outro para o computador e define se o adversário vai fic de pé (stand) ou agachado (sit). E Practice 2 você escolhe os dois lu dores e quando a energia acaba luta continua! Outro modo é o L Attack onde a luta rola contra vár adversários, com a mesma barra energia. O tradicional V.S. Mode e presente e para lutar contra todos personagens em seqüência, selec ne Game Start

OS MELHORES

GOGETSUJI OTANE

Para ficar mais nova, chegue perto do inimigo e aperte X. Ela volta a ser velha depois de um tempo.

Antes da transformação

Flying Denture Attack – ← segurado → + X
Shooting Comet Attack – → + soco repetidamente
Flying Face Attack – ↓ segurado ↑ + X
Air Kick – No alto ↑↓ + B

Depois da transformação

Aerial Heart Bombs – No alto ↓ ↘ → + X
Rainbow Wall – ← segurado → + soco

Heart Bombs – ↓ ↘ → + X

KEITH WAYNE

Lightning Flash – ↓ ↙ ← + X
Spiral Kick – ↓ ↘ ← + B
Rolling Cannon – → ↘ ↓ + B

Knuckle Bomber – ← segurado → + X

WHITE BUFFALO

Arrow Shot – ← ↙ ↓ ↘ → + X
Smash Tackle – ← segurado → +
Flying Elbow Blow – No alto, 36

Charging Buffalo – ↓ segurado

ANNIE HAMILTON

Rainbow Barrier – ← pressionado → + X
Photon Burst – no alto, ↓ ↘ → + X
Annie Dynamic – Segure A por 6 segundos e solte

OS OUTROS

HATTORI SAIZO

Flaming Dragon Bomb
↓↙ → + X
Dragon Flaming Flash
↓↘ → + X
Tsunami Slash Jump – 360° + X
Blue Flame Slicer
←↙↓↘ → + B

REIJI OYAMA

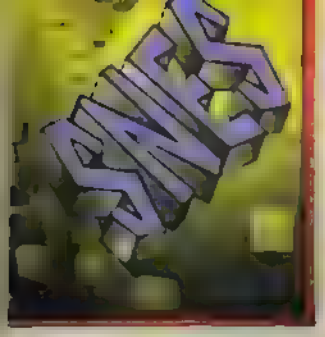
Thunder Ball – ↓ ↘ → + X
Flying Dragon Punch – →↓↘ + X
Super Spin Kick – 360° + B
Thunder Kick – B repetidamente

ANGELA BELTI

Whip Attack – ← segurado → + X
Thunder Roll – X e Y simultaneamente
Body Attack – ← segurado → + B
Smash Kick – ↑ ↓ + B

THIN NEN

Flashing Thunder Fist – ← → ← + X
Oro Bal. Wave – ← ↙ ↓ ↘ → + X e Y simultaneamente
Freeze Curse – → ↘ ↓ ↙ ← + X e Y simultaneamente
Thunder Kick – ↓ ↘ → ↗ + B



[illegible] na abertura na pele dos ratos Throttle, Vinnie e Modo ou até das vozes de Limburger, Grease Pit e Dr. Karbunkle, dependendo do seu humor. Gráficos e som dispensam comentários. [illegible] quando Limburger, Plata kiano com cara de [illegible] devasta Marte, o planeta dos [illegible]tos. Já sabe, né? É perseguição certa pra livrar a cara da Terra, o próximo [illegible]

BIKER MICE FROM MARS
Konami

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

É o tipo do game que engana: parece chato e é bem legal. Experimente. Pena que rola pouca grana como recompensa

COMANDOS

A	Usa itens
B	Acelera
Y	Ataque especial
X	Freia
X + B e solta X	Arrancada
L ou R nas curvas	Desliza (exceto Limburger, Modo e Dr. Karbunkle)
L ou R segurado	Movimento especial para cada personagem
B + ↓	Girada (exceto Limburger e Dr. Karbunkle)

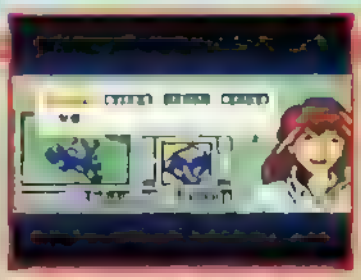
ATAQUES ESPECIAIS

THROTTLE	Tornado
MODO	Batida biônica
VINNIE	Tiro de estrela
LIMBURGER	Laser congelante
GREASE PIT	Arma que derrete inimigo
DR. KARBUNKLE	Arma mutante

MAIN RACE

Para um ou dois jogadores. O número de voltas depende do nível de dificuldade. São três no easy, cinco no normal e seis no hard. Chegando até o terceiro lugar, rola grana. Cada personagem tem um tipo de ataque que enfraquece à medida em que você cai ou bate. Para cada volta completada o corredor ganha um item, que pode ser nitro (garrafa), invencibilidade (estrela), grana (cifrão), tempo (relógio) ou terremoto (caveira). O objetivo deste modo é terminar todos os circuitos. Mesmo morrendo em uma corrida, você e seus oponentes seguem no campeonato. O mesmo vale para seus oponentes.

No Practice você dá uma treinada esperta. O Versus é aquela boa disputa contra um amigo escolhendo pistas do Main Race, sacou?

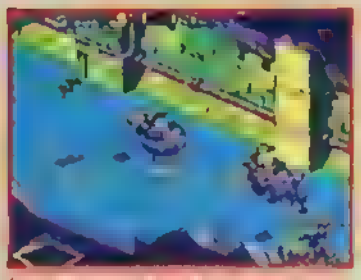

Com grana na mão, entre no shopping e compre motor, pneus, armadura e tiros

Aqui, Modo usa o ataque especial da sua moto

Esta é Square Town, uma das pistas do circuito City

Na pista The Maze existe os [illegible] dos que soltam gases. E es[illegible] energia

BATTLE RACE


[illegible] os [illegible] ele sai fora dos entreveros na pista

Este modo, também para um ou dois jogadores, é igual ao Main Race. A diferença é que, se você morrer, volta do começo. Se acabar com algum concorrente, o cara sai da corrida e o rosto dele aparece no canto da tela. Todos começam com tiros

VERSUS

Escolha uma das pistas do Main Race e dispute com um amigo. Vence o melhor. Neste modo não pintam itens

Com a tela [illegible] seu oponente se [illegible] Karbunkle se esfarrapou na [illegible]

WARIO'S WOODS
Nintendo

Prodígio — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

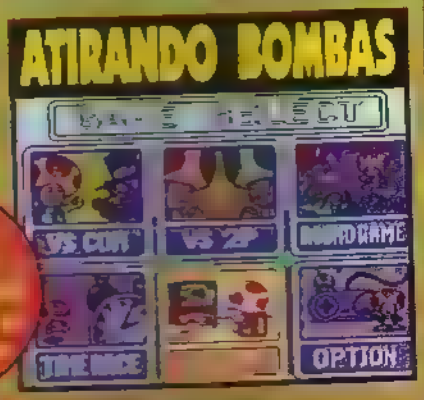
Os bonus [illegible] em perder. Haja concentração, raciocínio rápido!

COMANDOS

Oba! Diamantes!

Quando você completa e elimina fileiras com cinco ou mais monstros ou bombas, ganha um diamante. Se conseguir eliminar a fileira onde está a pedra, todos os monstros da cor dele serão eliminados

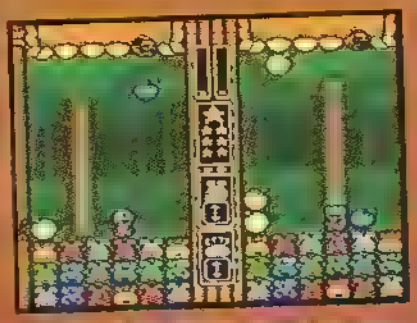
Galera, fala a verdade: não há quem não se amarre no Tetris. Prova disso é a grande quantidade de jogos que seguem o estilo do original. E chegou mais um. Da pra passar um bom tempo jogando Wario's Woods sozinho ou com um amigo que tá de bobeira. O game da Nintendo traz o anti-herói Wario e o pequeno Toad, o coguma [illegible] encapetando a aventura. Wario invadiu a floresta e a paz foi pro espaço. Sua missão, na pele de Toad, é pegar todas as bombas que os monstrinhos de Wario espalham. Boa sorte!



[illegible] no mesmo [illegible] monstrinhos e [illegible] e Toad [illegible] pela cor. [illegible] as na mesma cor. [illegible] modos. [illegible] também

VS. COM

Este modo é pra encarar um desafio contra Wario e seus aliados. São duas telas e fique esperto: o computador é bem sacana.



[illegible] Agora mostra quem é o bom

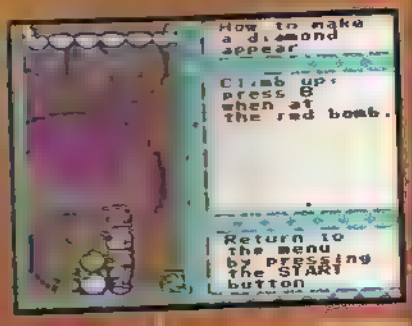
TIME RACE

Seu desafio é completar vinte, [illegible] no menor espaço de tempo. Quando o vosso do Wario aparecer no canto superior direito da tela, cuidado: ele bate e faz uma plataforma descer pra atrapalhar tudo

Cara malvado! Veja a plataforma descendo e Toad entrando em apuro

LESSON

Modo para [illegible] No lado direito da [illegible] sobre os mo-



ROUND GAME

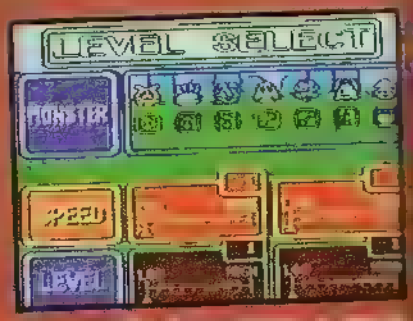
Desafio cabeludo. Este modo exige rapidez. Toad tem de entrar em várias árvores e fazer sua parte. A cada árvore a dificuldade vai aumentando.

Toad [illegible] momento feliz: conseguiu estraçalhar vários monstros

Seleção de dificuldade

VS. 2P

Já sabe, né? É disputa contra um amigo. O cenário é o mesmo do VS. Com.



[illegible] (speed) e o level (fileiras já montadas

Sugestões para quem se diverte tanto lutando como correndo:

GameBox com 3 lutas diferentes aqui.

GameBox com 3 corridas diferentes aqui.

Master System

[illegible] como quer. Só que a guns se divertem 3 vezes mais com Game Box. Na série lutas tem [illegible] o nenh m botar defe to **Shinobi, The Ninja e Kung Fu Kid.** A série corr gas [illegible] gas **Super Cross, Super Monaco GP e World Grand Prix.** Escolha o sé [illegible] fique logo com os dois. Afinal brigar e depois sair correndo também é muito divertido.

SEGA

L UNSER R.'S ROAD O THE TOP

Toolworks

te - 1 ou 2 jogadores

ICO ●●●
●●●
FIO ●●●●
ASÃO ●●●
ABILIDADE ●●●
MOLIDADE ●●●

está acostumado a s de corrida vai sentir das telas para envene- carro

COMANDOS

B	Frear
	Acelerar

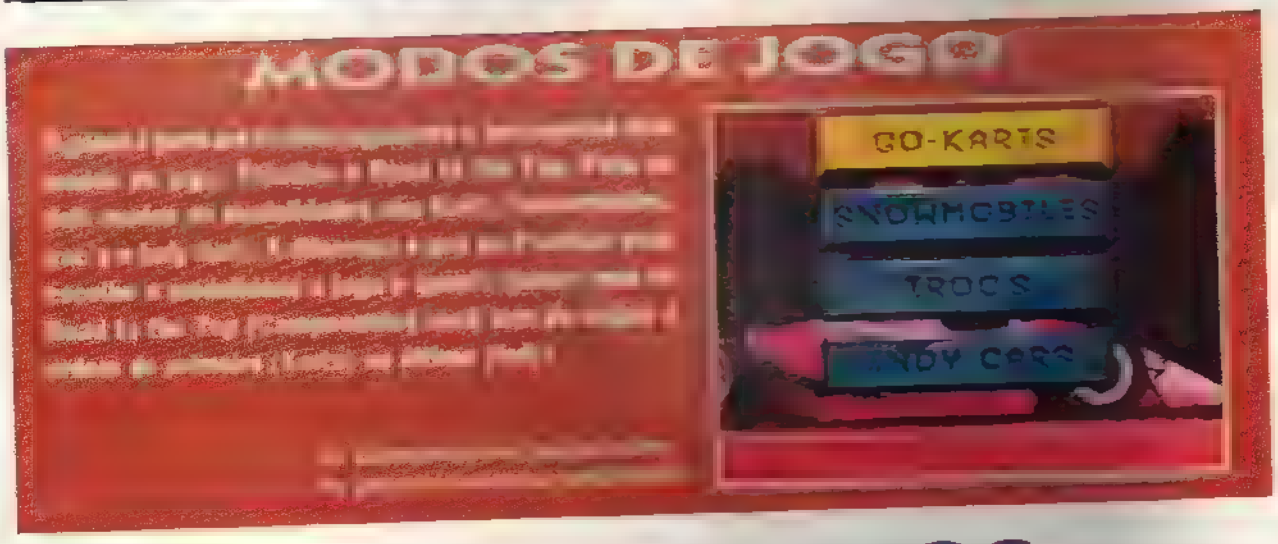
Pra não escor-gar nas manchas óleo dos Karts, ixe o carro à ntade: não mexa Direcional

PASSWORDS

minando as três pistas modalidade, você en- ra uma pista de tocross. Chegando ao al, leva uma password.

cê pode cair no abismo antas vezes quiser, mas que terminar a corri-. Para o Snowmobile a ssword é DFDSJHKX

Um game de corrida pra quem quer conhecer a evolução de um piloto nas pistas. O cart de Al Unser Jr.'s traz quatro modalidades diferentes e, durante o jogo, o próprio Al Unser vai contando sua carreira. O desafio vai agradar aos amantes da velocidade e o som tem um pique legal. Agora, os gráficos, "tá loco" parecem amassados.

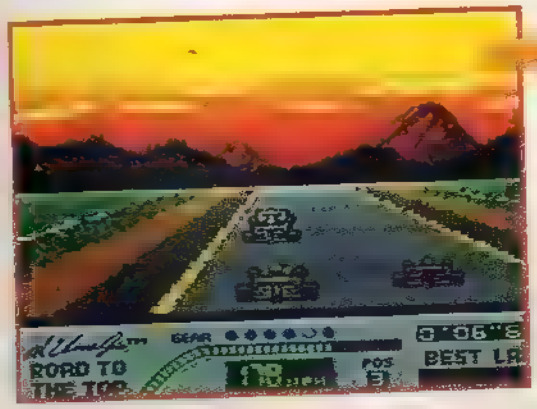


PISTAS E CARROS

São sempre três pistas para cada modalidade, mas só no Practice você escolhe em qual vai correr. No Campeonato, é o computador quem determina a ordem das pistas. Quanto aos carros, para cada modalidade você têm três modelos. Faça sua escolha baseado na quantidade de estrelas de cada item

Aqui você vê a qualificação dos carros, item por item

Aqui você vê a corrida de Snowmobile no Practice. Tome cuidado nas rampas



Pilotar o Indy é o que há. É o carro mais veloz das categorias

Iroc's é a modalidade dos Stock Cars. Estes carros demoram para desenvolver velocidade

PROMOÇÃO

Cheque em Branco

Pra você preencher com suas mais loucas idéias e faturar prêmios geniais!

Preston Waters é o personagem de *Cheque em Branco*, o mais novo filme da Walt Disney Pictures. Passeando em sua velha bicicleta ele é atropelado por um criminoso que, para indenizá-lo, lhe dá um cheque... em branco! Rapidinho o garoto o preenche com 1 milhão de dólares e passa a realizar todos os seus sonhos. E você? O que faria com um cheque em branco? Solte sua imaginação, escreva pra gente dizendo isso e fature prêmios incríveis!

COMO PARTICIPAR

1. Escreva dizendo o que você faria com um cheque em branco. Que sonhos realizaria. O que mudaria em sua vida?
2. Envie quantas cartas quiser, mas apenas uma será premiada.
3. A resposta e a redação (no máximo 20 linhas) devem vir acompanhadas dos dados completos do concorrente (nome, endereço, CEP, telefone para contato)
4. A escolha das 50 melhores cartas será feita por uma comissão julgadora composta por profissionais da Editora Azul e da Buena Vista International.
5. As cartas serão recebidas até o dia 20/03/95 (data de postagem no Correio).
6. As cartas deverão ser enviadas para - Promoção Cheque em Branco - Av. Nações Unidas, 5777 - 4º andar - CEP 05479-900 - São Paulo - SP
7. Pela cessão dos direitos autorais, as 50 melhores cartas receberão:
1º lugar: 1 Videogame NINTENDO/Um kit do filme contendo: 1 Camiseta /1 Máquina calculadora, tipo disquete.
2º ao 50º: lugares: 1 Camiseta /1 Máquina calculadora, tipo disquete.
8. Os vencedores serão avisados através de telefone ou telegrama e terão seus nomes divulgados na edição nº 81, da revista Ação Games.

Promoção exclusivamente cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes — nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço; aberta a qualquer pessoa que queira participar; promovida pela distribuidora Buena Vista International divulgada pela revista AÇÃO GAMES, de acordo com a Lei nº 5.768, decreto nº 70.951, artigo 30.É vetada a participação de funcionários da Editora Azul S/A e da Buena Vista International nesta promoção.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Alton Oliveira Andrade, Mary Laberda e Simone Zucas
Redatores: Berto Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assian Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emílio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Arlovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assian, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição 77, fevereiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A PRÓXIMA EDIÇÃO VAI ESTAR D + !!!

NÃO PERCA

ESPECIAL MEGA FIFA SOCCER 95

Bolas malucas, barreira invisível, passwords, dicas e mais dicas do melhor cart de futebol

SNES TINY TOON : WACKY SPORTS CHALLENGE

Lilica, Roico-Rói, Plucky e Perninha se engalfinham nos torneios, enquanto Presuntinho faz o mestre de cerimônias

SEGA CD MIDNIGHT RAIDERS

Uma mistura de Tom Cat Alley com Lethal Enforcers, só na base de tiros e mais tiros

PREVIEWS

3DO - Station Invasion
Sega CD - Space Adventure Cobra 2,
SNES - Panic Bomber
E outros!!

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

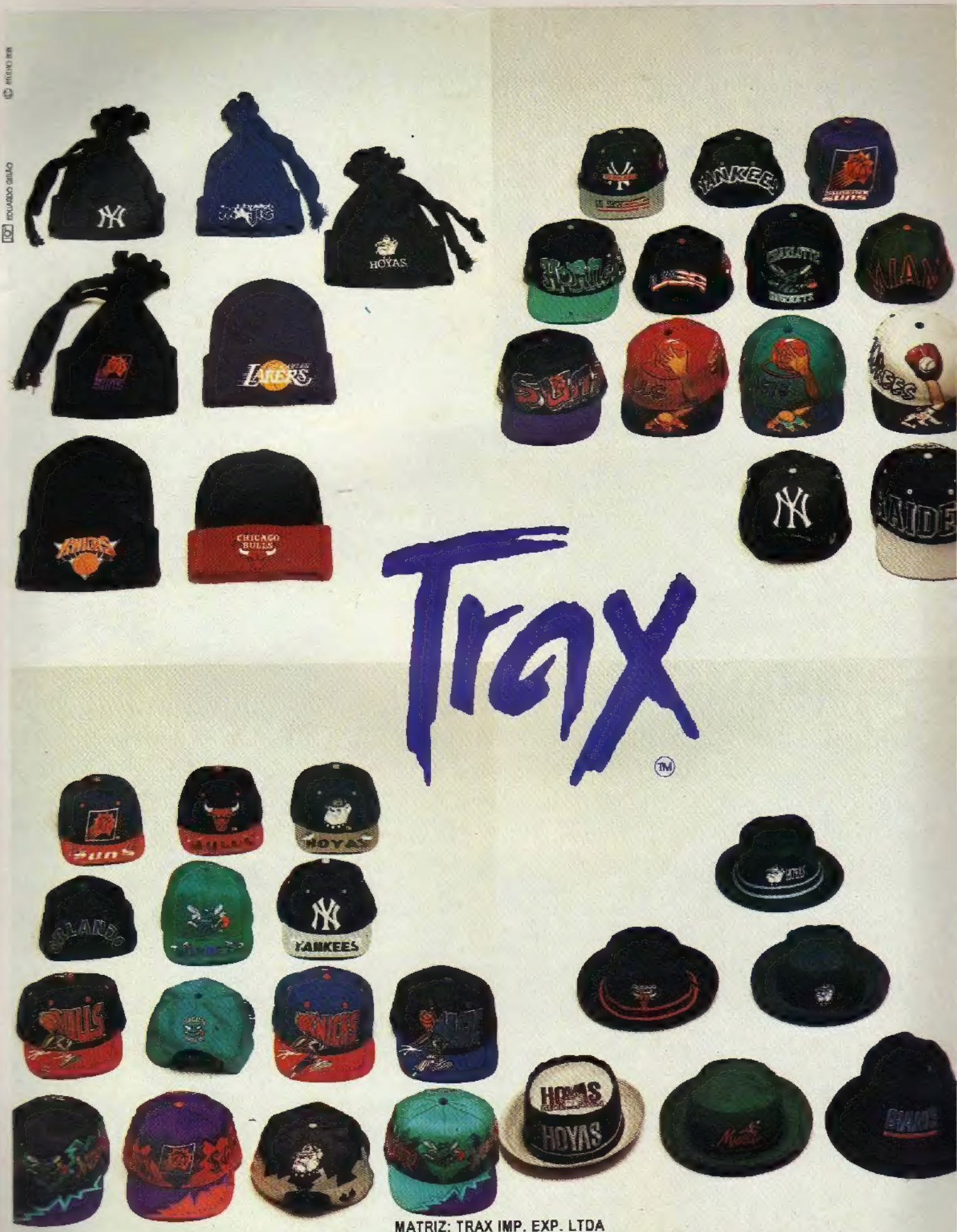
NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4815

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-261 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA
VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920
FILIAL: BELO TRAX
R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

SUPER PROSYSTEM 16
Competition

- JOYSTICKS SUPER PRO 16
- EJECT FUNCTION
- DIGITAL STEREO SOUND

HIGH RESOLUTION
16 BITS

EM BREVE NAS LOJAS

Chips do Brasil